ALEA IACTA EST!

UN LIBRO GIOCO DI

Asterix

R. GOSCINNY

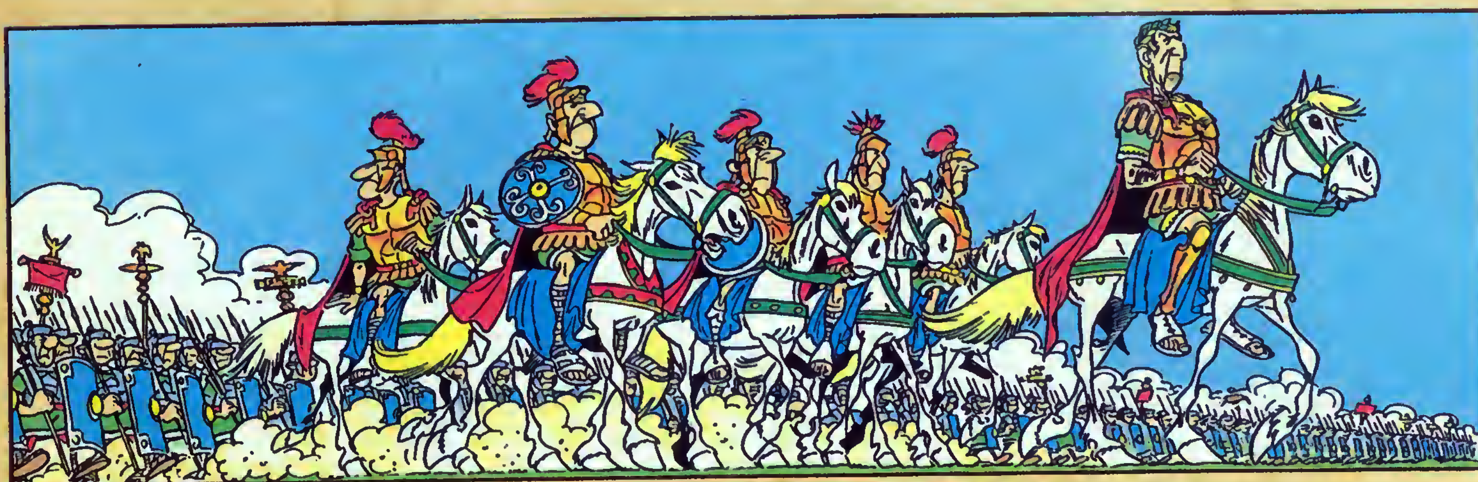
A. UDERZO

il grande gioco



ARNOLDO MONDADORI EDITORE

«ALEA IACTA EST!»



IL DADO È TRATTO!
ATTRIBUITA A GIULIO CESARE, ALLORCHÉ
SI APPRESTÒ A PASSARE IL RUBICONE, QUESTA
FRASE SI DICE NEL PRENDERE UNA DECISIONE IMPORTANTE
E AZZARDATA, DOPO AVER A LUNGO ESITATO.

ALEA IACTA EST!

GOSCINNY E UDERZO
PRESENTANO
UN LIBRO GIOCO DI ASTERIX

il grande gioco

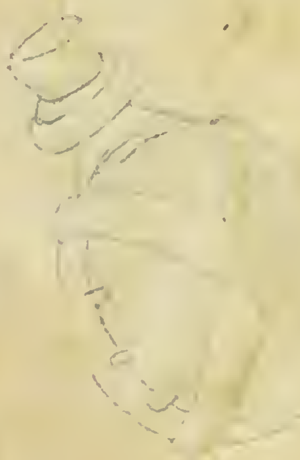
traduzione di **ALBA AVESINI**



ARNOLDO MONDADORI EDITORE

MINILESSICO GEOGRAFICO

Aquae Calidae	Vichy
Burdigala	Bordeaux
Condate	Rennes
Lugdunum	Lione
Lusitania	Portogallo
Lutezia	Parigi
Mediolanum	Milano
Regione degli Arverni	Alvernia



Licenziatario esclusivo per l'edizione italiana
Arnoldo Mondadori Editore S.p.A., Milano
Titolo dell'opera originale *Le grand jeu*
Prima edizione maggio 1990
Stampato presso Milanostampa S.p.A., Farigliano (Cuneo)
ISBN 88-04-33508-4

LE TAVOLE DELL'AVVENTVRA

QVALITÀ PERSONALI

COMBATTIVITÀ ☐ ABILITÀ ☐ CARISMA ☐

ATTITVDINE SECONDARIA

ACCESSORI (MASSIMO 5)

COMBATTIMENTI

L'ALTRO	TU	L'ALTRO	TU	L'ALTRO	TU	L'ALTRO	TU	L'ALTRO	TU

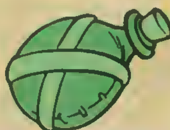
L'ALTRO	TU	L'ALTRO	TU	L'ALTRO	TU	L'ALTRO	TU	L'ALTRO	TU

PROVE

DIFFICOLTÀ	DIFFICOLTÀ	DIFFICOLTÀ

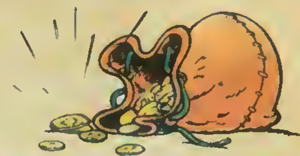
DIFFICOLTÀ	DIFFICOLTÀ	DIFFICOLTÀ

POZIONE MAGICA



NUMERO DOSI

BORSA



NUMERO SESTERZI

NOTE

LE TAVOLE DELL'AVVENTVRA

QVALITÀ PERSONALI

COMBATTIVITÀ [ ] ABILITÀ [ ] CARISMA [ ]

ATTITVDINE SECONDARIA

ACCESSORI (MASSIMO 5)

COMBATTIMENTI

L'ALTRO	TU	L'ALTRO	TU	L'ALTRO	TU	L'ALTRO	TU	L'ALTRO	TU

L'ALTRO	TU	L'ALTRO	TU	L'ALTRO	TU	L'ALTRO	TU	L'ALTRO	TU

PROVE

DIFFICOLTÀ	DIFFICOLTÀ	DIFFICOLTÀ

DIFFICOLTÀ	DIFFICOLTÀ	DIFFICOLTÀ

POZIONE MAGICA



NUMERO DOSI

BORSA

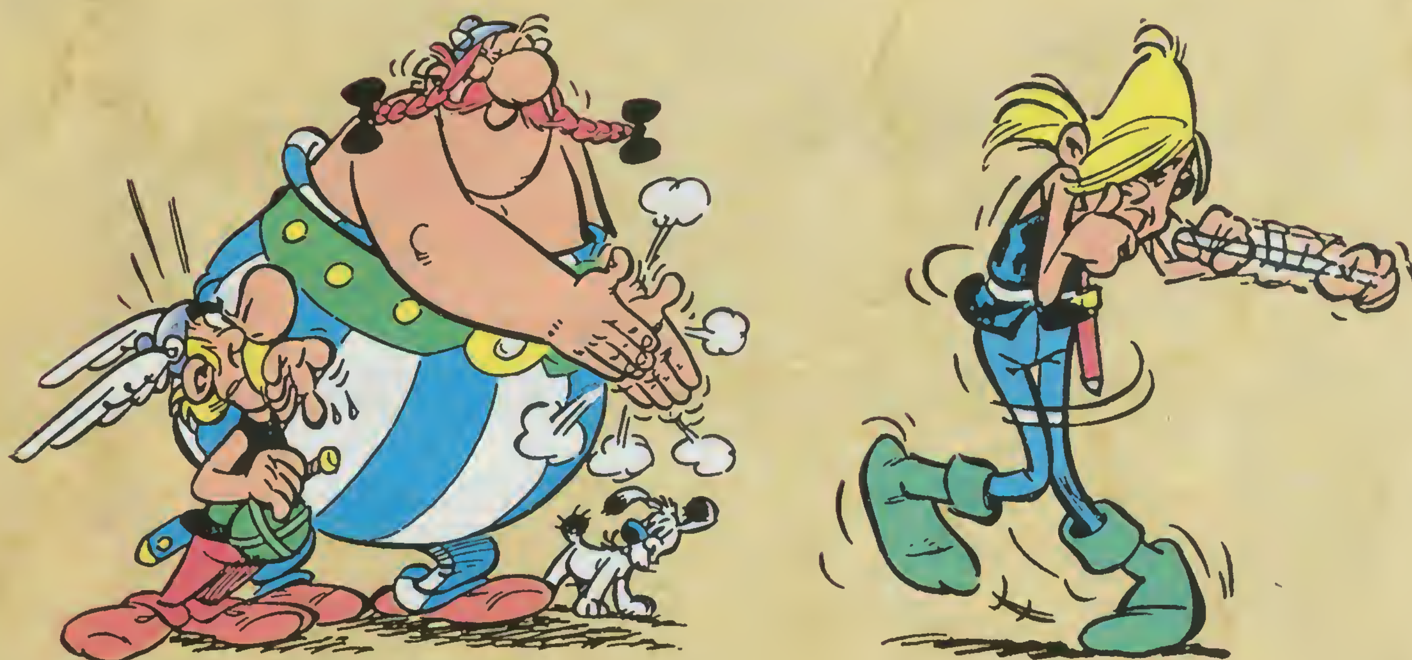


NUMERO SESTERZI

NOTE



Nel 50 avanti Cristo tutta la Gallia è occupata dai Romani... Tutta? No! Un villaggio dell'Armorica, abitato da irriducibili Galli, resiste ancora e sempre all'invasore. E la vita non è facile per le guarnigioni legionarie romane negli accampamenti fortificati di Babaorum, Aquarium, Laudanum e Petibonum...



ALEA IACTA EST!

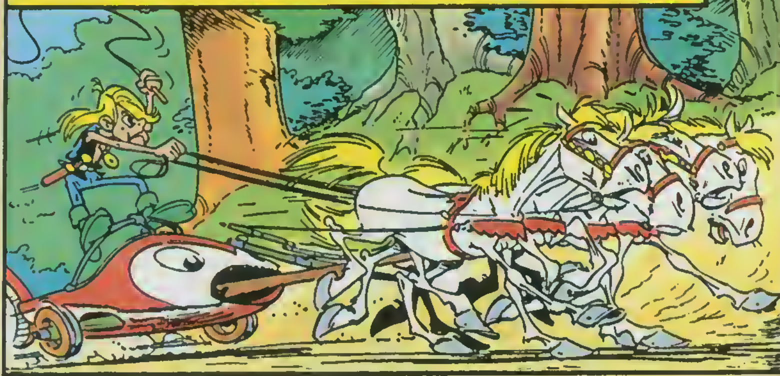
QUESTO LIBRO DI ASTERIX NON È COME GLI ALTRI...

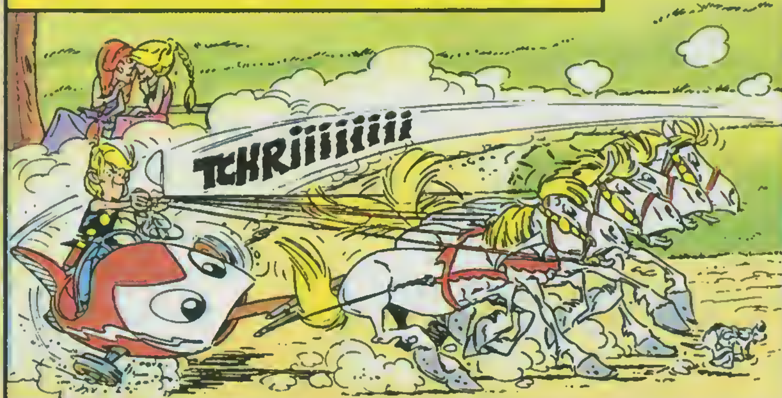
MENABOTTE, L'EROE DI QUESTA AVVENTURA, SEI TU.
(A PROPÓSITO, CI SI DÀ DEL TU... FRÁ GALLI!)
MA SÍ! SEI MENABOTTE, IL BALDO GIOVANOTTO DI LUTEZIA
PROTAGONISTA DELL'ALBUM "ASTERIX E I NORMANNI".
TUO PADRE TI HA SPEDITO NEL PICCOLO VILLAGGIO GALLICO
PERCHÉ TU TI AGGUERRISCA. OVVIAMENTE, NON HAI
NÉ LA FORZA DI UN OBELIX, NÉ LA SAGGEZZA DI UN PANORAMIX,
NÉ L'ESPERIENZA DI UN ASTERIX.
NESSUNO È PERFETTO...

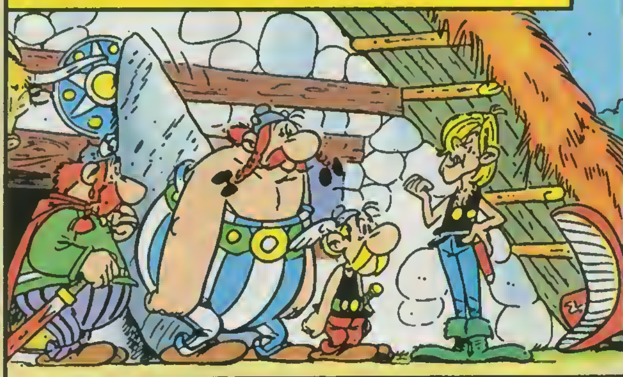
TUTTAVIA, STAI PER AFFRONTARE PERICOLI TERRIBILI.
DA UN PARAGRAFO ALL'ALTRO, DA UN'INSIDIA ALL'ALTRA,
DOVRAI PRENDERE DECISIONI DELICATE, BUTTARTI IN
IMPRESE RISCHIOSE, LANCIARE IL DADO E FAR FRONTE
AL CASO, DIPANARE SITUAZIONI INTRICATE, RISOLVERE
ENIGMI TORTUOSI.
E NON SEMPRE TE LA CAVERAI...
IN TAL CASO, RICOMINCERAI DACCAPO.

CORAGGIO!
NON DIMENTICARE MAI CHE SEI UN IRRIDUCIBILE GALLO!



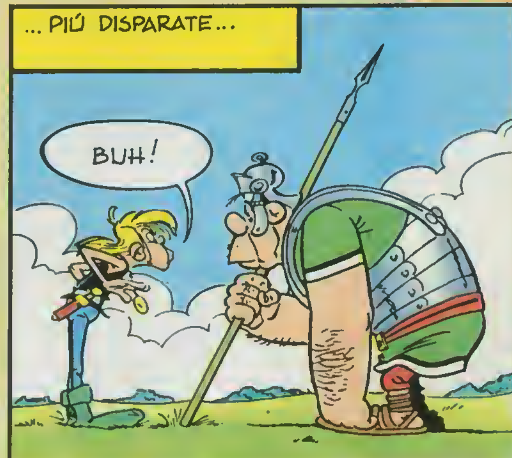






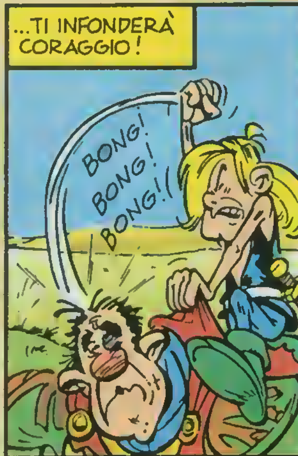




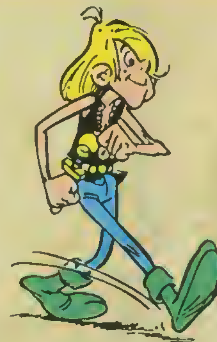


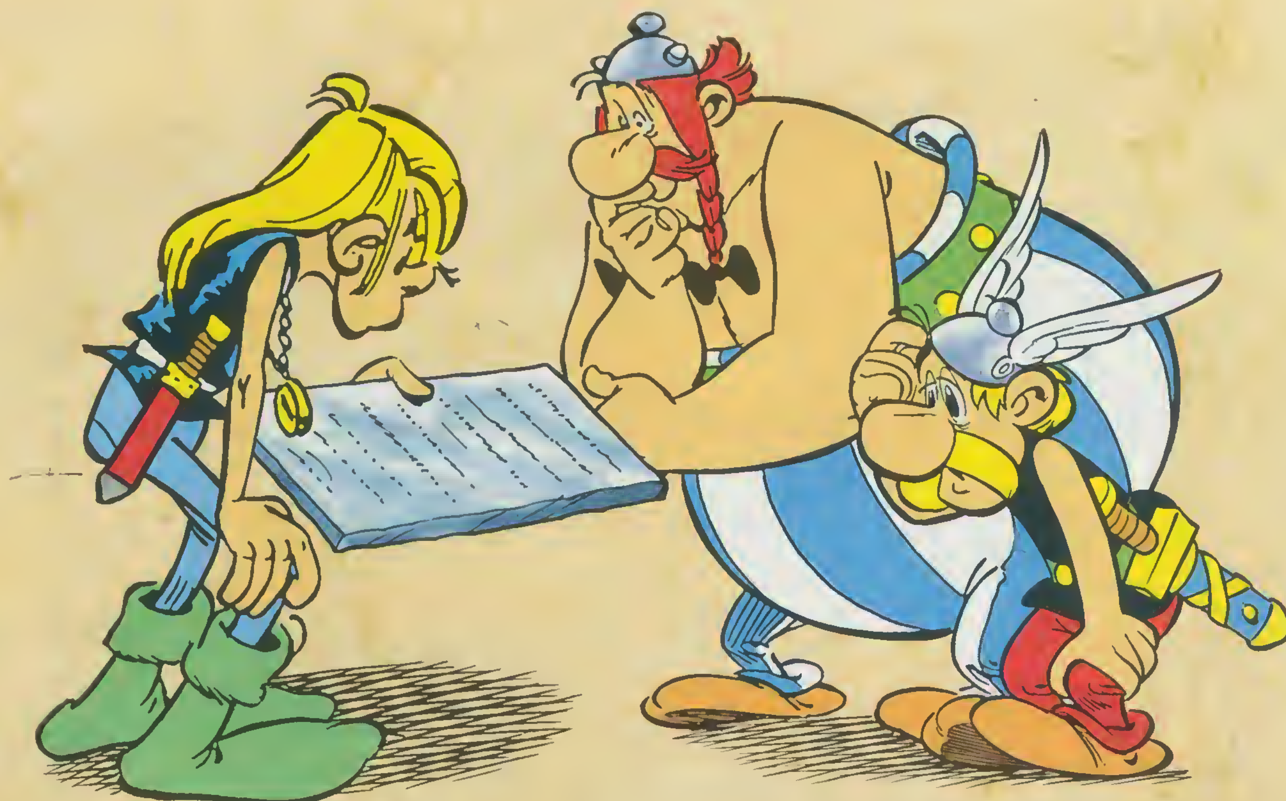






ECCOTI INFINE PRONTO PER LA GRANDE AVVENTURA. ALEA IACTA EST!





REGOLE DEL GIOCO

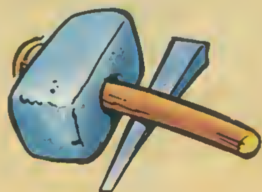
Sia ben chiaro che stai per vivere un'avventura pericolosa: devi rendertene conto. Ciò che forse è un po' meno chiaro, per il momento, è come affrontare questo libro.
Leggi perciò con attenzione le prossime righe, anche perché queste regole valgono per tutti i libri-gioco di Asterix. Sono regole semplici e precise; in caso di necessità, non esitare a consultarle durante la vicenda.

TABELLA DELLA SORTE

Per giocare ti servono soltanto questo libro, una matita e una gomma per poter cancellare e rigiocare. Se a portata di mano avessi anche un dado, tanto meglio. Se non ce l'hai, nessun problema: puoi utilizzare al suo posto la tabella della sorte che trovi in fondo al libro.

LE TAVOLE DELL'AVVENTURA

Le tavole dell'avventura ti accompagnano nelle tue prodezze. Ti servono per annotare un sacco di cose utilissime, in modo da non ingombrare la tua mente, peraltro già tanto occupata. Per comodità puoi staccarle, se vuoi. E in piú... ne hai due al prezzo di una!



QUALITÀ PERSONALI

Osserva attentamente le tavole dell'avventura. Disponi di tre qualità personali:

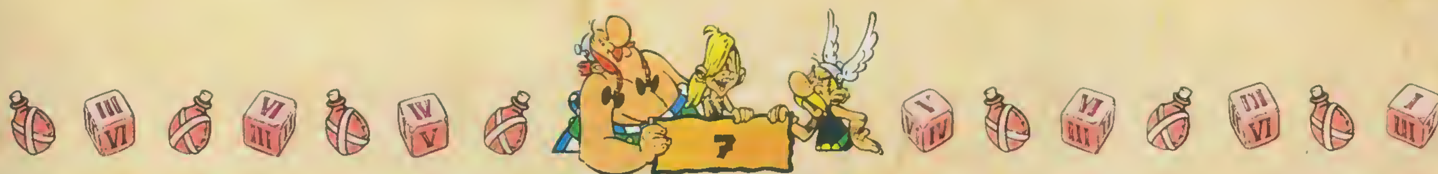
- la combattività;
- l'abilità;
- il carisma.

Ogni qualità va espressa in punti. Sta a te forgiare la tua personalità, sapendo che:
– hai già in partenza 10 punti per ogni qualità;
– disponi di 15 punti supplementari da ripartire a piacere all'inizio dell'avventura.

"Scolpisci" la tua scelta sulle tavole dell'avventura. Sommando i punti delle tre qualità devi ottenere 45, altrimenti... o hai commesso un errore, o hai già cominciato a barare!

ATTITUDINE SECONDARIA

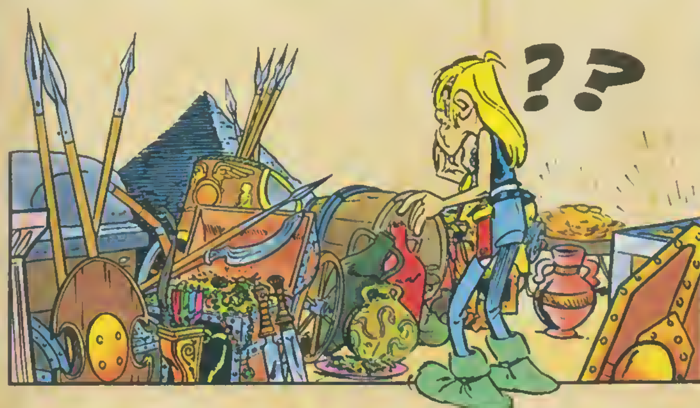
Naturalmente, non sei mica nato ieri e hai già girato la Gallia in lungo e in largo, o quasi.
Avrai anche ormai imparato certi accorgimenti utili nella vita quotidiana. All'inizio o nel corso dell'avventura, dovrai scegliere tra parecchie attitudini. Seleziona quella che ti sembra la piú adatta e non dimenticare di indicarla sulle tavole dell'avventura.



ACCESSORI

Un buon legionario non si avventura mai senza equipaggiamento. Quanto a te, presto ti troverai a dover scegliere alcuni accessori che durante la vicenda potranno rivelarsi preziosi oppure, al contrario, d'intralcio e basta.
Di fatto, puoi portare con te solo 5 accessori al massimo. Se strada facendo troverai un nuovo accessorio e vorrai prenderlo pur avendone già 5, dovrai rinunciare a uno dei 5 che già possiedi. In uno dei primi capitoli conoscerai gli accessori di cui puoi servirti.

Attenzione: né la fiaschetta della pozione magica né la borsa dei sesterzi vanno considerate come accessori.



COMBATTIMENTI

Conoscendoti, finirai senz'altro in situazioni in cui dovrai sferrare qualche pugno o qualche fendente di gladio.

Per sapere l'esito delle lotte, conformati alle seguenti regole:

1. Annota sulle tavole dell'avventura, in una casella dei combattimenti, il tuo punteggio di combattività, eventualmente aumentato dei punti che ti conferiscono certi oggetti, come ad esempio un gladio o uno scudo.

2. Scrivi poi il punteggio dell'avversario, che è sempre indicato nel testo.

3. Lancia il dado, oppure serviti della tabella della sorte, e dal punteggio dell'avversario sottrai il numero ottenuto dal dado.

4. Tira ancora il dado e sottrai dal tuo punteggio il numero ottenuto.

5. Continua cosí fino a quando i tuoi punti o quelli dell'avversario si riducono a zero. Va da sé che il perdente fra voi è quello dei due che arriva a zero per primo.

6. Salvo diversa indicazione, nelle prove successive disporrai sempre del tuo punteggio iniziale.

Per esempio: ti imbatti in un centurione che ti sfida a duello. Ammettiamo che la tua combattività sia 15 e quella del tuo avversario 12. Dato che disponi di un gladio (+5) e di uno scudo (+3), la tua combattività reale è di 15+5+3= 23.

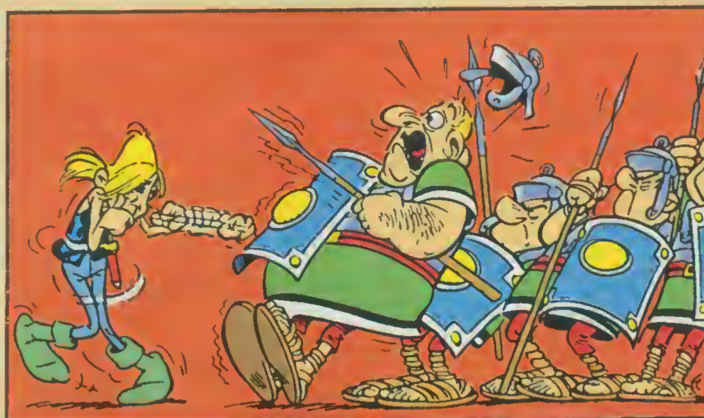


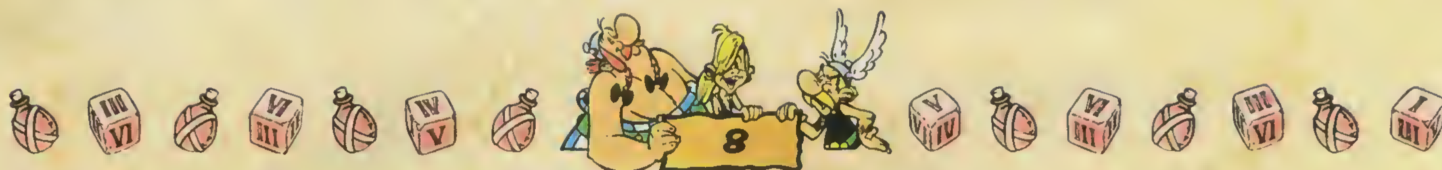
Bravo! Hai vinto questo combattimento; ma non credere che sia sempre cosí facile...

Attenzione: un combattimento può avere buon esito anche grazie alle tue doti di abilità o di carisma, a seconda dei casi. Come? Ti verrà spiegato al momento opportuno.

COMBATTIMENTI CONTRO PIÚ AVVERSARI

In questo genere di combattimenti, se ti verrà comunicata la combattività totale dei tuoi attaccanti, ingaggerai una sola lotta; se ti verrà comunicata la loro combattività individuale, dovrai affrontare vari scontri.
Ma, bada! In tal caso, e solamente in tal caso, dal secondo combattimento in poi non disporrai piú del punteggio iniziale bensí del punteggio che ti rimane di volta in volta.





PROVE

In altre circostanze, può darsi che tu non abbia avversari da combattere e che, tuttavia, per trarti in salvo da una situazione delicata, tu debba ricorrere alle tue doti di combattività, di abilità o di carisma.
Per tali casi, ecco le regole:

1. Nelle corrispondenti caselle, sulle tavole dell'avventura, devi sempre indicare il tuo punteggio, eventualmente aumentato dei punti supplementari che ti conferiscono gli oggetti in tuo possesso.

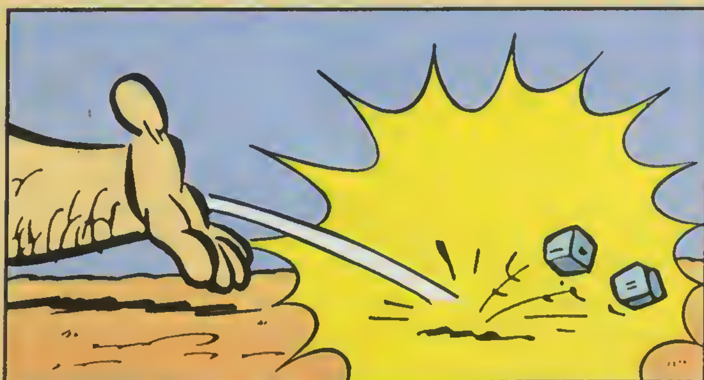
2. Il grado di difficoltà è sempre indicato per ogni prova. Ad esempio: *difficoltà 4*.

3. Lancia il dado tante volte quante ne indica il grado di difficoltà. Ad esempio: *difficoltà 4* corrisponde a 4 lanci, *difficoltà 5* a 5 lanci...

4. Sottrai ogni volta il numero ottenuto col dado da quello del tuo punteggio.

5. Se i punti rimasti alla fine sono superiori a zero, ce l'hai fatta. Se raggiungi lo zero o una cifra inferiore, hai perso.

6. Salvo diversa indicazione, nelle prove successive disporrai sempre del tuo punteggio iniziale.



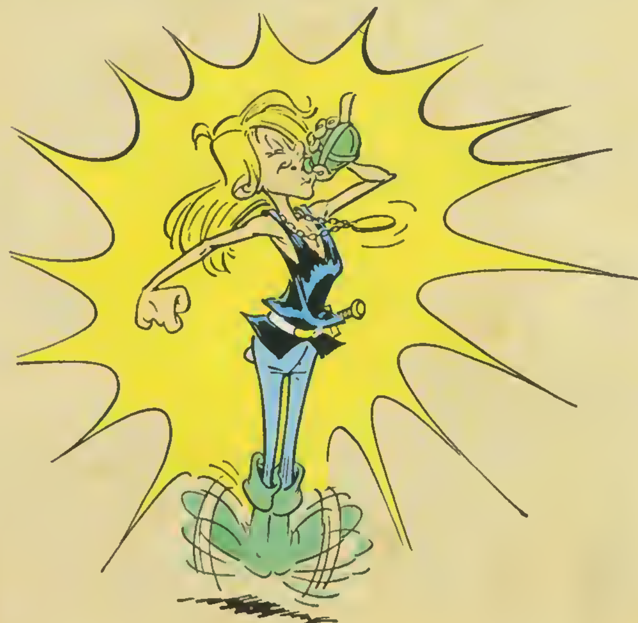
Ad esempio: devi affrontare una prova di abilità con difficoltà 4. Il tuo punteggio è 14. Lancia 4 volte il dado e sottrai i numeri ottenuti da 14. Cioè: 14-3-5-1-3 = 2. Essendo il risultato maggiore di zero, hai superato la prova.

POZIONE MAGICA

Bevendo un sorso o una dose della pozione magica di Panoramix, automaticamente risulterai il vincitore di un combattimento o di una prova, senza doverli effettuare direttamente e secondo le regole.
Dopodiché, però, sappi che tutti i tuoi poteri sovrumani svaniscono nel nulla.

Il combattimento o la prova successivi, dovrai affrontarli normalissimamente, a meno che tu non ricorra ad un'altra dose di pozione magica.

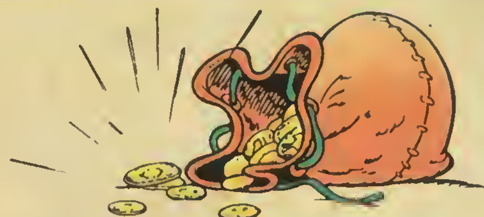
Attenzione:
– La pozione magica non ha alcun potere nel caso di combattimenti o prove che mettano in gioco le tue qualità personali di abilità e di carisma.



– Puoi ricorrere alla dose di pozione magica solamente all'inizio di un combattimento o di una prova, mai durante.

Tieni aggiornato sulle tavole dell'avventura il numero di dosi che restano nella fiaschetta.

BORSA



Avrai sicuramente bisogno di denaro durante le tue peripezie. Tieni una contabilità precisa e dettagliata dei tuoi sesterzi sulle tavole dell'avventura.

FINE DELL'AVVENTURA

Talvolta, a causa di un combattimento mancato o di un tuo grave errore di valutazione, leggerai la fatidica frase: « L'AVVENTURA È TERMINATA ».
Puoi ricominciarla, se vuoi, ritornando al capitolo I.



CAPITOLO I

LE ELIMINATORIE

No davvero, non si può proprio dire che i tuoi "risultati" in matematica siano stati brillanti. Ma la prospettiva di trascorrere le vacanze a calcolare seni e coseni a Lutezia, specie considerato che i tuoi amichetti se la stanno spassando nelle località turistiche piú alla moda, non ti alletta molto. Pertanto, persuadi il tuo paparino che un po' d'aria buona non può che migliorare le tue prestazioni intellettuali; per di piú, con un docente privato del livello di Panoramix, farai passi da gigante!

Ricevuta l'autorizzazione e, op!, fatto fagotto in un baleno, prima ancora che i tuoi si accorgano che nella furia hai dimenticato a casa i libri di scuola, te la fili alla... bretone, diretto in Armorica!

1

Il viaggio si svolge senza incidenti; ma, giunto dinnanzi alla capanna di Panoramix, ti accorgi che il padrone di casa manca all'appello. Tanto peggio per la matematica, tanto meglio per le tue vacanze!

Subito Asterix e Obelix si offrono come supplenti. *Quam delectatio*!* Eh, sí, vai matto, tu, per quei problemini del tipo: trovare quanti cinghiali è in grado di mangiare Obelix in un giorno... Non è un gioco da ragazzi, dopo tutto!

« Che sfortuna, Menabotte! » esclama Asterix. « Panoramix non sapeva del tuo arrivo e si è recato in Egitto per consultare certi manoscritti rarissimi custoditi nella biblioteca di Alessandria. Obelix ed io siamo rimasti qui per vigilare sul villaggio. Sai, vero, che Obelix... »

« E figurati se non lo sa che son caduto nella pozione magica da piccolo! » sibila Obelix.

« Possiamo fare qualcosa per te? » s'informa Asterix. « Sai, qui da noi non ci sono tante distrazioni... »

« ... A parte i Romani! »

« Ah, NO, Obelix! Menabotte è venuto qui per una ragione ben precisa. Ha ancora un sacco di cose da imparare... E, per esempio, può apprendere a tagliare la pietra o a orientarsi nella foresta; può anche consultare le tavole di Panoramix che insegnano l'arte del disegno, o a perfezionare la scrittura, o a esercitare la memoria... »

• *Scegli una di queste quattro attitudini secondarie (orientamento, taglio della pietra, disegno e scrittura, memoria) e incidila sulle tavole dell'avventura.* Vai al **24**.

* Oggi si direbbe: « Che sballo! »



2



Una volta tanto Obelix non esita un secondo...
« I cinghiali, anche se ai Bretoni non hanno mai fatto niente di male, vengono lessati e aromatizzati con la mentuccia; i cavoli al lardo sono una specialità di Gergovia; e la città di Lugdunum va molto fiera delle proprie salsicce. Era facile! »
« È esattooo! Allegriaaa! Vorrei che applaudiste come merita il nostro bravo gigante rosso dal cervello supersviluppato... Devo dire che questo piccolo villaggio mi è molto, molto... Ma dov'è finito il mio blocco di appunti? Ah, eccolo... Sí, mi è molto... simpaticooo! Ed ora avviamoci sulla strada (senz'altro gloriosa) della terza, terribile provaaa... »
- Vai al **44**.

3

Tocca a te! Ti piazzi saldamente a gambe divaricate, apprestandoti a colpire con tutte le tue forze. Levi in aria il martello e BANG! La pietra solca l'aria...
- *Se vuoi sapere a quale distanza hai spedito la pietra aguzza, getta 3 volte il dado e somma i risultati. Per riuscire nella prova devi totalizzare almeno 10. In tal caso vinci 1 punto. Altrimenti, benché sconfitto, hai diritto a partecipare alla prova finale.* Recati comunque al **44**.

4

« XX secoli? Ho capito bene, jovanotti? Ehm... giovanotto? » chiede Michelinus. « È esattooo, esattamente esattooo! Allegriaaa!... Non appena avrò trovato il mio blocco, passeremo al secondo quiz. Se non sbaglio hai vinto 3 punti... Sí, ecco qua... Complimentiii! Mi fa piacere perché mi sei molto applaudito, e perciò meriti proprio d'essere simpaticooo... Ehm, naturalmente i nostri spettatori avranno capito quel che volevo dire, no? »
- Vai al **42**.

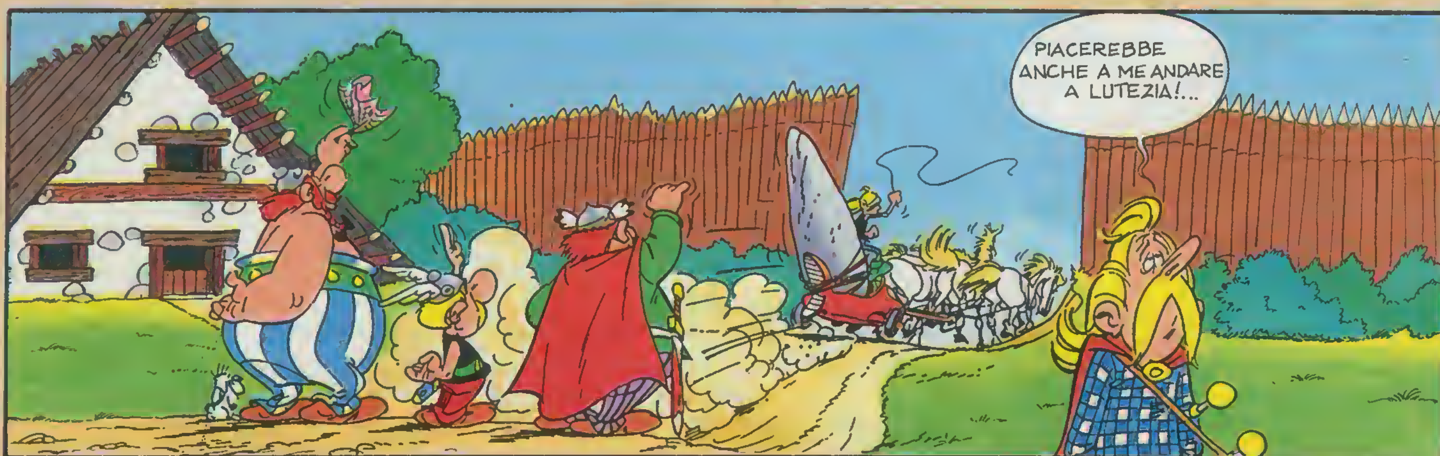


5

Puoi scegliere di rispondere da solo. In tal caso la risposta esatta vale 3 punti.
Annota la tua risposta sulle tavole dell'avventura, e poi confrontala con la soluzione indicata al **16**.
- Se decidi di ricorrere al tuo compagno di squadra Matusalemix, vai al **19**.
- Se il tuo compagno di squadra è Ordinalfabetix (un tale esperto d'arte culinaria può esserti utile), vai al **43**.
- Se hai Assurancetourix come compagno, e vuoi proprio ricorrere a lui, vai al **29**.
- Se c'è Obelix con te e desideri il suo parere, vai al **2**.

6

Per Toutatis, questo si chiama avere le idee chiare! La tua decisione è presa: sorpresi e un tantino tristanzuoli, Asterix e Obelix ti osservano partire. L'AVVENTURA È TERMINATA... prima ancora di cominciare, cosí come son finite le tue vacanze in Armorica! Magari un'altra volta, chissà, vivrai avventure molto piú elettrizzanti...



7

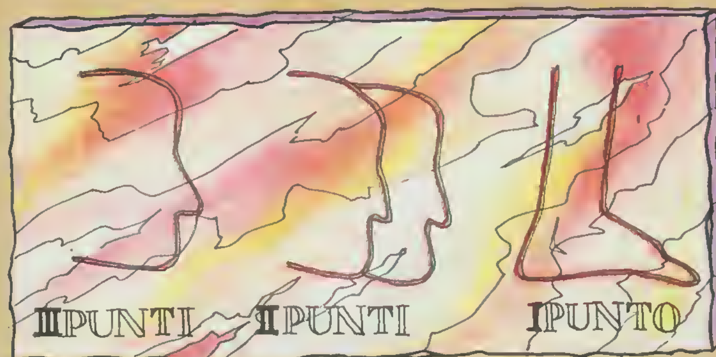
Michelinus, il bravo presentatore dei *Ludi sine finibus**, ha invaso il villaggio con tutta la sua... truppa. Il suo modo di parlare, cosí particolare, cosí personale, ti ha sempre fatto sbellicare fino alle lacrime, vero?
« È giunto il momento, simpatici Americani... Ehm, volevo dire Armoricani... di presentarvi la simpatica squadra che vi rappresenterà nelle prove di selezione per la finalissimaaa... Oh, ma vedo qui un simpatico giovanotto dall'aria deceduta... Eh, eh, naturalmente volevo dire decisaaa... Scegli la "testa" o le "gambe", giovanotto? »
Sissí, la domanda è rivolta proprio a te.

- Se scegli la "testa", vai al **45**.
- Se scegli le "gambe", vai al **34**.

* Oggi li chiameremmo *Giochi senza frontiere*.

8

« Simpatici concorrenti, ascoltatemi bene perché non ripeterò piú a meno che non me lo domandiate. Le regole sono semplicissime... Affronterete due prove, prima del supergioco. Se otterrete un buon punteggio, il vostro villaggio si qualificherà in finale e magnifici omaggi verranno consegnati ai vincitori, per i quali chiederò un bell'applausooo... Datemi il mio blocco di appunti!... No, non questo, che è la lista delle specialità gastronomiche regionali da portare a Lutezia. L'altro... Attenzione, prego! E niente applausi, ora, per non deconcentrare i concorrentiii!... »
Bada che uno dei concorrenti sei tu: drizza bene le orecchie, dunque.



« Ad ogni domanda che rivolgerò alla "testa", essa potrà vincere 3 punti se risponderà esattamente senza farsi aiutare, e 2 punti se invece ricorrerà al compagno di squadra. In caso di risposta sbagliata la "testa" potrà far ricorso alle "gambe" le quali, sottoposte a una prova pratica di grande levatura, otterranno 1 punto in caso di vittoria e potranno con ciò rimediare almeno in parte all'errore dei compagni. Parleremo piú avanti del supergioco e dei premi in palio. Per il momento, ognuno al suo posto: "gambe" a sinistra e "testa" a destra! Ehm, volevo dire: "testa" a sinistra... Be', insomma, fate un po' come vi pare. Ah, dimenticavo!... La pozione è proibita! Questo villaggio e la sua pozione magica sono famosi fino a Romaaa! »

- Se intendi rappresentare la "testa" della squadra vai al **21**.
- Se vuoi rappresentare le "gambe" della squadra vai al **33**.

9

È INAMMISSIBILE!...

« Di' un po', moccioso, con tutto il tempo che hai trascorso qui da noi non sai nulla delle avventure egiziane di Asterix e Obelix?! Meriteresti che ti rinfrescassi la memoria con questo bastone... Ma per salvare l'onore del villaggio, dirò che si tratta ovviamente di XX secoli! »
« Bravissimoo! Un bell'applauso per il nostro simpatico e arzillo Gallooo! »

- *Annota il punteggio (3 punti se Matusalemix è la "testa"; 2 se la "testa" sei tu)*; recati poi al **42** per affrontare la seconda prova.

10

« Allegriaaa! Hai vinto il super primo premiooo, cioè un viaggio in Egitto: una magnifica crociera e il soggiorno completo ad Alessandria in una locanda di prima categoria. In piú, una borsa contenente 100 sesterzi e la fantastica guida del *Viatoris Circulus**!... » (*Annota borsa e guida sulle tavole dell'avventura.*) « ... Il vostro villaggio parteciperà alla finalissima dei *Ludi sine finibus*. Grazie e a prestooo! »

- Procedi fino al **30**.

* È una delle tante guide del famoso Circolo del Turista...



11

« Proseguiamo con la terribile prova del martello. Il concorrente che rappresenta le "gambe" dovrà colpire questa pietra aguzza il piú forte possibile e mandarla... il piú lontano pos-

sibile, sí. Verrà aiutato dal suo collaboratore, il quale sceglierà il martello adatto in base alle capacità fisiche del compagno di squadra. »

- Se rappresenti le "gambe" della squadra, vai al **3**.
- Se le rappresenta Ordinalfabetix, vai al **31**.
- Se le rappresenta Assurancetourix, vai al **12**.
- Se le rappresenta Matusalemix, vai al **51**.
- Se le rappresenta Obelix, vai al **17**.

12

È meglio tentare il tutto per tutto con Assurancetourix, fornendogli un martello bello grosso, oppure prudenza insegna che gli si dia un martello piccolino?

Perché il colpo vada a segno e si ottenga il punto di consolazione occorre che il totale dei lanci del dado sia come minimo 9. Col martello grosso hai diritto a 3 lanci, ma almeno in uno deve uscire un 5 o un 6, altrimenti hai perso. Questo non vale per il martello piccolo, però in tal caso hai solo 2 lanci a disposizione. Fatta la scelta tira il dado e, se vinci, assegnati 1 punto.

- Vai al **44** per la prova finale.

13

Una leggiadra vestale ti porge una tavoletta.

Ecco quali sono le tre soluzioni proposte: gieroglifico, geroglifico, ieroglifico.



Assurancetourix non si... pronuncia. Tuttavia, una cosa è certa secondo lui: la parola giusta comincia con la lettera G.

- Scegli la prima grafia e vai al **23**.
- Scegli la seconda e vai al **37**.

14

« Peccato, giovanottooo! La risposta esatta era XX secoli... Facciamo ugualmente un bell'applauso al nostro simpatico concorrenteee!... Ed ora, permettetemi di fare questa battutina originale: chi non ha testa ha gambeee!... Eh, eh! »

- Vai al **50**.

15



Basta perdere tempo! Per Balenos, Asterix ha ragione! Fai fagotto alla svelta, e mettici dentro i premi vinti ai *Ludi sine finibus*, piú una fiaschetta contenente 5 dosi di pozione magica e un diario di viaggio di marmo cristallino, su cui indicherai tutte le tue impressioni. *Non dimenticarti di scrivere questi accessori sulle tavole dell'avventura.*

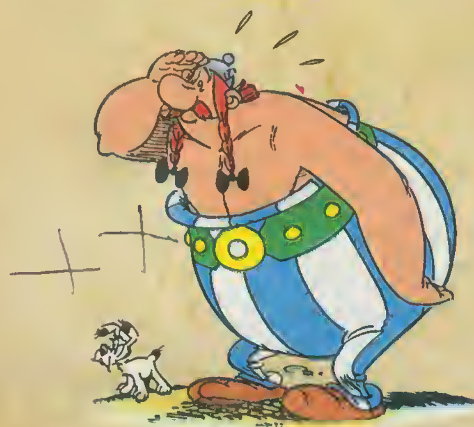
- Congedati con un bel saluto a tutta la compagnia, e vattene per la tua strada al **55**.

16

La risposta esatta è: cinghiale lesso alla mentuccia per i Bretoni, salsiccia per gli abitanti di Lugdunum, cavoli al lardo per quelli di Gergovia... *Hai indovinato? Assegnati 3 punti (se sei la "testa"), oppure 2 punti (se hai consigliato la "testa").*

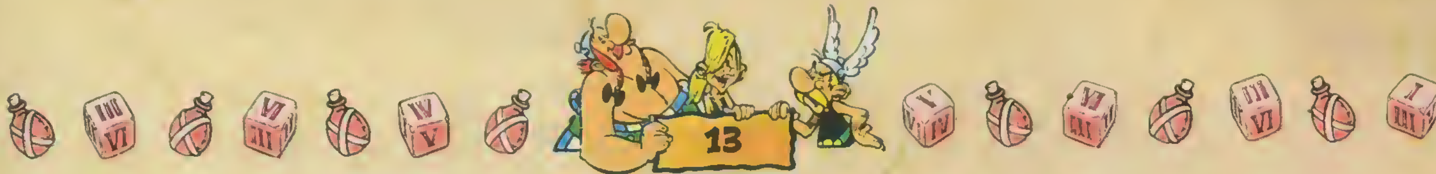
- Se la tua risposta è esatta, vai al **44**.
- Se hai sbagliato, ahimè, non ti resta che vincere il punto riservato alla prova pratica delle "gambe". Vai all'**11**.

17



Sfortunatamente per te, con un buffetto quel bruto d'un Obelix ha spedito il proiettile direttamente nel piú profondo della foresta; e questo senza aspettare i tuoi consigli di moderazione... Maledetta pozione magica!

- Vai al **35**, per l'... appunto.



18

« Attenzione, prego! » invoca Michelinus. « E smettetela di applaudire, voi... Devo ammettere che questa “testa” mi è molto simpatica, ma saprà dirmi l’età delle piramidi d’Egitto? Fra queste tre possibilità, una sola è esatta: le piramidi esistono da XX secoli, da XL secoli, o da qualche anno solamente? Hai una mezza clessidra per rispondere... Via col tempooo! »

- Se sei tu la “testa”, vai al **52**.
- Se è Matusalemix, vai al **9**.
- Se è Ordinalfabetix, vai al **53**.
- Se tocca a Obelix, vai al **36**.
- Se la funzione di “testa” è stranamente svolta da Assurancetourix, vai al **46**.



19

« Per Toutatis, possibile che un veterano di Gergovia debba rispondere a simili banalità?! Il cinghiale lesso alla mentuccia è una tortura bretone; i cavoli al lardo sono una raffinatezza di Gergovia; la salsiccia è il vanto di Lugdunum. »



« È esattooo, simpaticamente esattooo! Il nostro vispo giovanotto ci stupisce sempre piú e la sua squadra ha vintooo... » (*3 punti se Matusalemix è la “testa”, 2 se ti ha solo consigliato*) « ...Un bell’applauso, prima che affronti la seconda prova... ehm, volevo dire la terza domandaaa. Eh, eh! »

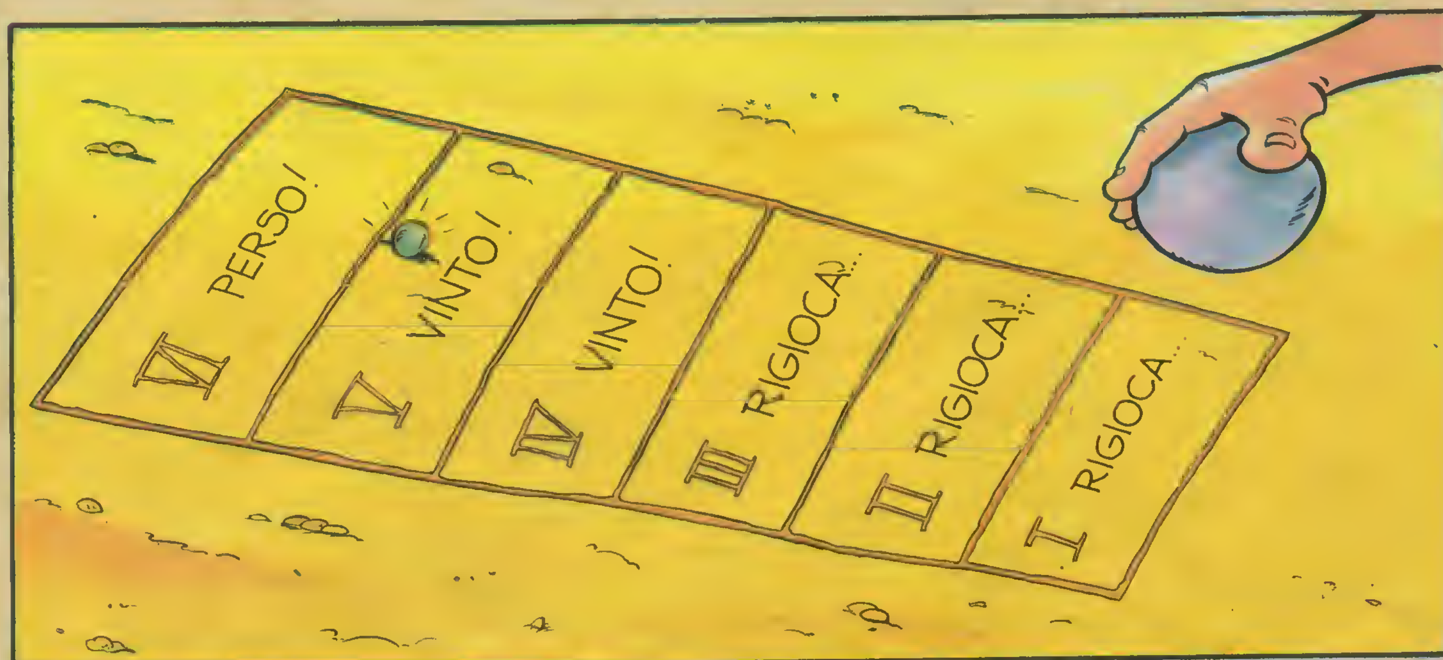
- Vai al **44**.

20

« Bendate gli occhi alle... “gambe”, cosí il gioco sarà piú simpaticooo! » ordina Michelinus. « E in ciascuna mano delle... “gambe” mettete una bocciaaa... »

Per sapere l’esito del tiro, lancia il dado. Se il risultato è 6, troppa grazia Sant’Antonio! Scrivi uno zero sulle tavole dell’avventura per questa prima prova. Se ottieni 4 o 5, hai vinto! Scrivi sulle tavole 1 punto (di consolazione). Se il dado indica 1, 2 o 3, lancialo di nuovo.

- Dopo questa prova di recupero, vai al **42** per la seconda parte del gioco.





21

Le sorti del villaggio sono nelle tue mani. Ascolta con attenzione le domande. Se ti trovi a far scena muta, puoi sempre ricorrere all'aiuto del tuo compagno di squadra. Naturalmente, in questo caso ottieni solo 2 punti. Se il fiasco è totale, devi affidarti alle "gambe" sperando che sappiano supplire alla tua ignoranza e guadagnare 1 punto di consolazione.
Annota sempre sulle tavole i punti vinti dalla tua squadra.
A proposito: e chi è il tuo compagno di squadra? Sei ben affiancato, almeno?

- Lo saprai affrontando la prima domanda; vai al **18**...
- ... A meno che il regolamento non t'impedisca di partecipare ai giochi col collaboratore che ti ritrovi. In questo caso, affidati al **49**.

22



« Cari Armoricani, ve l'avevo promesso ed eccolo qua: uno splendido premio di consolazione! Non resterete a mani vuote, dato che vi consegno questa magnifica opera d'arte in ricordo del mio passaggio... La prossima volta avrete senz'altro miglior fortunaaa! Grazie e a prestooo! »

- Vai al **54**.

23

« Peccato, simpatici ma sfortunati concorrenti! Bisognava rispondere "geroglifico". Avete perso, ma non resterete a mani vuote dato che, com'è arcinoto, nei *Ludi sine finibus* ci sono soltanto vincitori. Perciò vi prego di avvicinarvi per ritirare il premio di consolazioneee! »

- Vai al **28**.

24

Che branco di... provincialix! Trascorsa una settimana (che ti è parsa un mese almeno) sei sull'orlo di una crisi di... noia; e non fai che rimpiangere Lutezia, le sue luci, le sue taverne letterarie, le sue catacombe alla moda... Qui il convento non passa il benché minimo diversivo, e persino i Romani si direbbero in ferie! Ma bando ai mugugni...



- Se decidi di interrompere il bucolico soggiorno per rientrare a Lutezia, vai al **6**.
- Se preferisci armarti di santa pazienza, vai al **41**.
- Perché non vai al **47**, a fare una visitina a Matusalemix?...
- ... O da Assurancetourix? Vai al **39**.
- E se andassi a tenere buona compagnia a Ordinalfabetix? Vai al **25**.

25

Niente di nuovo dal pescivendolo, anzi... Tutto è sotto controllo, per il momento: nessun lancio di pesci in vista. Inutile precisare che il tanfo persistente nella bottega ti pizzica le narici. Non uscirai da qui senza tirarti dietro un alone da... capogiro! Fortuna che da zia Beniamina puoi sempre concederti un bel bagno...
All'improvviso una musica squillante, che proviene dalla piazza del villaggio, ti fa sobbalzare: ecco un ottimo pretesto per schizzar via da questa puzza. Una voce familiare subentra alla musica: « Accorrete, simpatici paesani, la fortuna vi arrideee!... » Un balzo e sei sulla soglia, seguito da Ordinalfabetix che già vanta i pregi dei suoi ultimi arrivi.

- Vai al **7**.





26

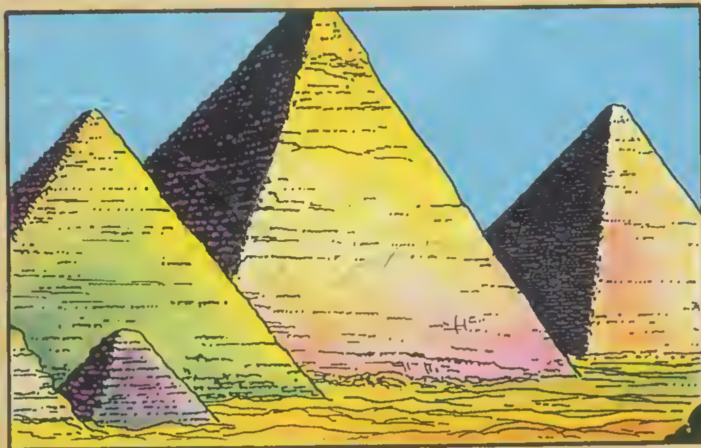


« Cari Armoricani, voglio complimentarmi con l'intrepida squadra che si è battuta in modo impareggiabile e in tutta lealtà... Avete perso il super primo premio per un soffio, ma il vostro villaggio si è qualificato brillantemente. Pertanto vi consegno questa borsa contenente 100 sesterzi, e questo buono di marmo valevole per una crociera in Egitto, compreso il soggiorno a mezza pensione in una tipica locanda di Alessandria. Al tutto aggiungiamo per soprammercato la guida del *Viatoris Circulus** che vi permetterà di trarre miglior profitto dal periplo. Grazie e a prestooo! »

- Fai salti di gioia e vai al **30**. (*Non dimenticarti di annotare i regali sulle tavole dell'avventura.*)

* È una delle tante guide del famoso Circolo del Turista...

27



Hai riflettuto ben bene?

- Replichi spavaldo che è da qualche annetto. Vai al **14**.
- Senz'ombra di dubbio è da XL secoli. Vai al **40**.
- Senza batter ciglio, dichiari: « XX secoli! »Vai al **4**.

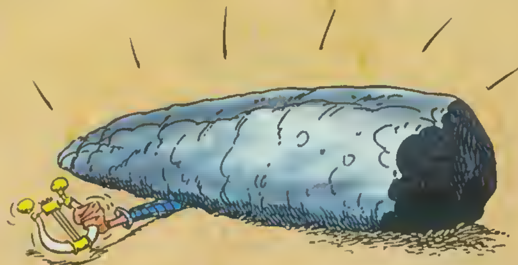
28

È scoccata l'ora fatidica della resa dei conti. Chi ha avuto ha avuto, chi ha dato ha dato...

- Se la tua squadra non ha realizzato punti e ha perso al supergioco, vai al **22**.
- Se non ha realizzato punti ma ha vinto al supergioco, corri al **26**.
- Se ha realizzato da 1 a 6 punti, dirigiti al **26**.
- Se ha realizzato piú di 6 punti, vola al **10**.

29

Sai benissimo che ai banchetti Assurancetourix viene invitato ben di rado... Perciò non vale neanche la pena di fargli la domanda!



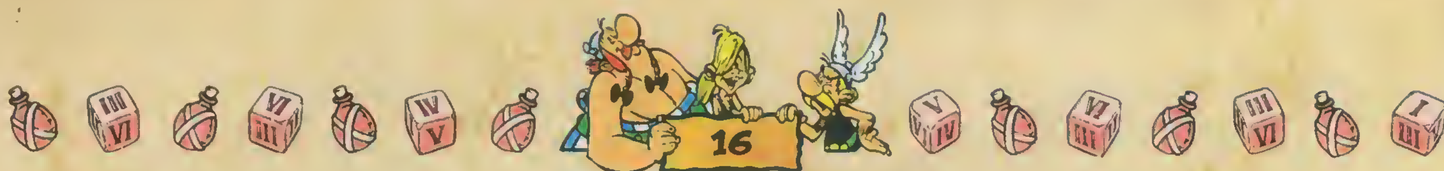
- *Tocca a te rispondere per 2 punti. Attribuisci a ciascuno il piatto tipico (abitanti di Lugdunum, di Gergovia e Bretoni; cinghiale lesso, cavoli al lardo e salsicce). Annota la risposta e poi confrontala con la soluzione esatta che trovi al* **16**.

30

Partito Michelinus, il villaggio ripiomba nell'abituale *plaustrum plaustrum**. E tu non sai piú che cosa fare delle tue vacanze...



« Menabotte, non tocca a me, Asterix, decidere. Ma un viaggetto ti farà bene... Utilizza il buono vinto ai *Ludi* e vai in Egitto a raggiungere Panoramix. Obelix e io dobbiamo restare qui, cosí come tutti gli altri abitanti del villaggio. Ma tu no, tu ti stufi qui e hai bisogno di nuovi orizzonti... Sarà facile trovare il nostro druido ad Alessandria; e poi conosce-



rai Cleopatra col suo bel nasino all'insú; e imparerai un sacco di cose, eh? I viaggi plasmano la gioventú! »
- Segui il consiglio di Asterix e vai al **15**.
- Preferisci aspettare Panoramix al **54**.

* Cioè "carretta carretta". Oggi si direbbe tran tran...

31

Ordinalfabetix non è affatto deboluccio, ma forse è un tantino maldestro. Non sai che... pesci pigliare riguardo al martello per lui? Quello grosso è piú efficace ma meno maneggevole; quello piccolo è meno potente ma piú facile da usare...

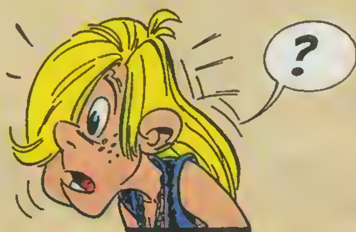


Perché il tiro riesca devi totalizzare come minimo 9 punti col dado. Se scegli il martello grosso hai diritto a tre lanci, ma almeno in uno deve uscire un 5 o un 6, altrimenti avete perso. Questo non vale per il martello piccolo, però in tal caso hai solo 2 lanci a disposizione.
- *Se vinci, ti assegni 1 punto*. Dopodiché affronti la prova finale al **44**.

32

Per colmo di sventura, il tuo compagno di squadra ti abbandona: è un pusillanime, e tu devi arrangiarti da solo...
- Se scegli "gieroglifico", vai al **23**.
- Se scegli "geroglifico", vai al **37**.
- Se scegli "ieroglifico", vai al **48**.

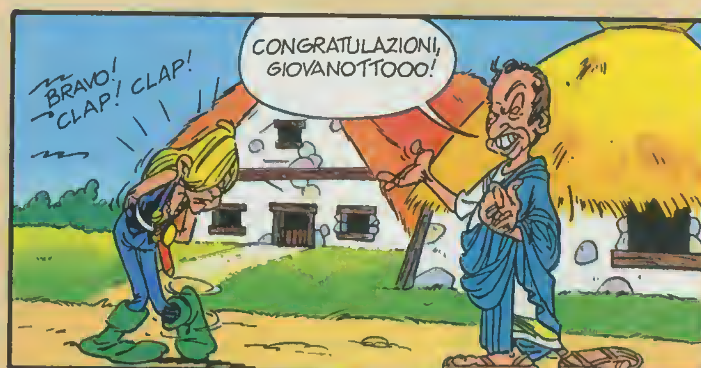
33



Povero Menabotte! Dovrai affidarti alla competenza del tuo collaboratore per guadagnare il punteggio piú alto possibile: 3 punti, in caso di risposta esatta da parte sua; 2 punti se tu gli dai una mano a rispondere (presta perciò attenzione alle domande); 1 punto se la risposta è sbagliata, però tu riesci a far bella figura con la prova pratica di recupero.
- Vai al **18**.

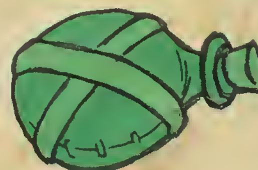
34

« Un bell'applauso, prego, per questo simpatico giovanotto dal ciuffo ribelle. Rappresenterà le simpatiche "gambe" di questo villaggio nelle eliminatorie per la finalissima dei *Ludi sine finibus*... Giovanotto, prima che io ti illustri le regole del gioco, vuoi dirmi il tuo nome e quello del tuo compagno di squadra? La simpatica vestale che mi affianca potrà cosí scriverli sui miei blocchi di appunti dato che, come sapete, per mia stessa ammissione, ho la memoria cortissima! Dunque, giovanotto? Siamo tutt'orecchiii! »



- Dai il tuo nome e quello del tuo compagno. Dopodiché, vai all'**8**.

35



Michelinus salta su bruscamente: « Un momento, giovanottooo! Il tuo compagno è imbottito di pozione magica: quando ti ho illustrato le regole dei *Ludi sine finibus*, lo dovevi dichiarare e sceglierti un altro collaboratore! Peggio per te: sei squalificato, tu e cosí pure il villaggio! »
L'AVVENTURA È TERMINATA... Andrà meglio la prossima volta. E sta in guardia dalla pozione magica!



36

Tutto è perduto, lo senti! Obelix si fa rosso per l'imbarazzo, si torce le dita, strabuzza gli occhi... Alla fin fine apre la bocca e fa: « Sono Pazzi Questi Romani... »



« Eh, eh, buffissimooo! Passiamo ora alla prova pratica di recupero... Largo alle "gambeee"! »

- Vai al **50**.

37

« Bravissimooo! Hai raddoppiato il tuo punteggio... O forse non avevi ancora realizzato dei punti? Mah... Io non posso dirlo, visto che ho perduto il mio blocco; ma spero che tu abbia tenuto i conti giusti, altrimenti dovremo ricominciare tutto daccapo. Se non avevi nessun punteggio, vinci d'ufficio il secondo premio. E adesso non ci resta che tirare le somme... »

- Vai al **28**.

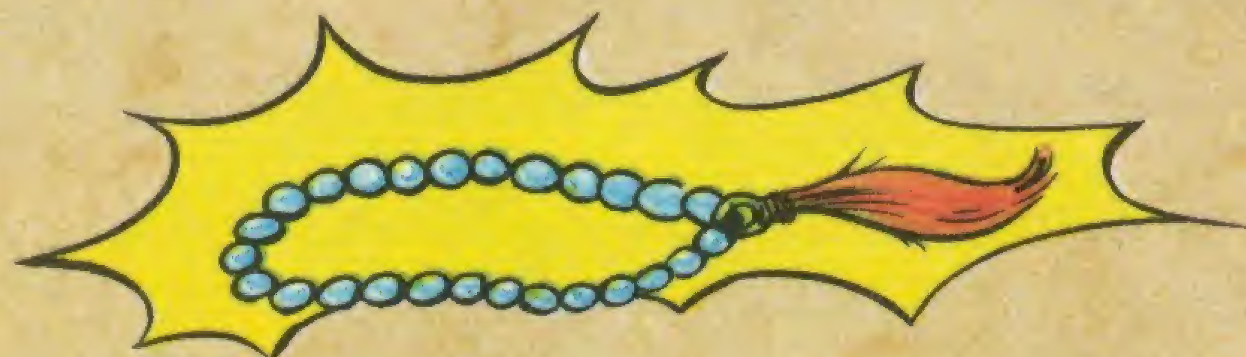
38

« Attenzione, prego! E silenzio assoluto: è il momento del supergioco... Auguriamo buona fortuna con un applauso "tele... patico" ai nostri coraggiosi Galliii... Sulla tavoletta, che vi mostrerò al momento di porre la domanda, leggerete tre diverse grafie per definire ciascun carattere della scrittura egiziana. Una sola di esse è corretta: quale? Mezza clessidra per rispondere... Via col tempooo! »

- Se fai coppia con Assurancetourix, vai al **13**.
- Negli altri casi, ti precipiti al **32**.

39

Assurancetourix non sta piú nella pelle per la contentezza: attaccata a una collana ha appena ricevuto una ciocca di capelli di Elvis, il "faraone di *petra*"*. Che consacrazione! Questo famoso bardo d'Egitto è l'idolo dell'Impero Romano. Nelle catacombe di Lutezia si balla sulla sua musica, e quanto a divismo neppure l'Armorica si salva! Dopo il vostro primo incontro**, Assurancetourix è molto angustiato per le sorti della musica moderna.
« Sono contentissimo di rivederti, figliolo! Sei l'unico, tu, che apprezza la mia arte nel suo giusto valore! Non è in questo villaggio di barbari che potrò conoscere la fama. Prendi questa ciocca di Elvis!... Te la devo perché è merito tuo se ho ritrovato la fiducia in me stesso. »
Inscrivi la collana nella lista degli accessori.



La nuova composizione di Assurancetourix viene interrotta da una musica squillante proveniente dalla piazza del villaggio. Una voce familiare subentra alla musica: « Accorrete, simpatici paesani, la fortuna vi arrideee! » Ti fai subito sulla soglia seguito da Assurancetourix che non intende lasciarsi sfuggire l'unico ammiratore che ha.

- Andate entrambi al **7**.

* In gallico significa roccia o rocca... È un tipo di musica molto apprezzato dai Bretoni, i quali lo chiamano rock.
** Vedi *Asterix e i Normanni*.



40

« Peccato, mio giovane nonché simpatico amico! Era "XX secoli" la risposta esatta... Ma un applauso, prego... E ora, se mi concedete l'espressione, "gambe" in spallaaa! »

• Vai al **50**.

41

Per Toutatis, ti auguri persino che il cielo ti cada sulla testa! Altro che vita spericolata! La monotonia ti opprime, ti fa perdere l'appetito... In compenso, quel secchiaio di Obelix si pappa tutti i cinghiali che tu spilucchi appena. Buon per lui! Inaspettatamente, la noia viene interrotta da una musica



squillante che proviene dalla piazza del villaggio. Una voce familiare subentra alla musica. Prima ancora d'aver saputo dare un nome a quella voce, fai un balzo, tallonato da Obelix che spera si tratti d'un banchetto improvvisato.
« Accorrete, simpatici paesani, la fortuna vi arrideee! » va ripetendo la voce.

• Recatevi al **7**.

42



« La seconda domandina ci porta all'arte culinaria... » annuncia Michelinus « ... e in particolare a certe specialità regionali: il cinghiale lesso, i cavoli al lardo e le salsicce. Le popolazioni interessate sono: gli abitanti di Lugdunum, quelli di Gergovia e i Bretoni. Mezza clessidra di tempo per dare... a Cesare quel che è di Cesare. Via col tempooo! »

- Se rappresenti la "testa", vai al **5**.
- Se la "testa" è Matusalemix, vai al **19**.
- Se la "testa" è Ordinalfabetix, vai al **43**.
- Se si tratta di Obelix, vai al **2**.
- Se questa funzione è assolta da Assurancetourix, vai al **29**.

43

« Be', io, veramente, adoro piú che altro il pesce; e poi il mio negozio mi impedisce di viaggiare... »
Vorresti rispondere da solo, ma Michelinus non te ne lascia il tempo...



« È un vero peccato, devo dire!... » replica Michelinus con tono enfatico. « Un bel giretto nelle principali città di mare non nuocerebbe al nostro pescivendolo: lui si sentirebbe come a casa sua, mentre i nasi dei suoi amici si sentirebbero... in vacanza! E ora, per questa simpatica squadra non resta che... darsela a "gambe"! »

• Vai all'**11**.

44

« Siamo giunti al momento culminante, quello del supergioco, ovvero "lascia o raddoppia"... Eccovi le regole di quest'ultima prova che consiste in una domandina di cultura generale. La "testa", eventualmente aiutata dal compagno di squadra, dovrà rispondere senza contare, stavolta, sulla prova pratica di recupero. Se la risposta sarà esatta, la squadra raddoppierà il proprio punteggio... Avete capito benissimo: rad-dop-pie-rà! Nel caso particolare in cui la squadra non avesse totalizzato finora nessun punto, la risposta esatta darà diritto al secondo premio. Ma attenzione! A risposta sbagliata perderete tutto, tranne il premio di consolazione... Siete pronti per affrontare il primo premio e guadagnare il supergioco? Ehm, volevo dire naturalmente: per affrontare



il supergioco e guadagnare il primo premio!... O vi accontentate di quello che avete?! »
Il tuo compagno di squadra rimette a te ogni decisione.
- Lasci al **28**.
- Raddoppi (forse!) al **38**.

45



« Un bell'applauso a questo simpatico giovanotto dal ciuffo ribelleee! Rappresenterà la "testa" di questo simpatico villaggio nelle eliminatorie per la finalissima dei *Ludi sine finibus*... Giovanotto, prima che io ti illustri le regole del gioco, vuoi dirmi il tuo nome e quello del tuo simpatico compagno di squadra? La simpatica vestale che mi affianca potrà cosí scriverli sui miei blocchi di appunti dato che, come tutti sanno per mia stessa umile ammissione, ho la memoria cortissima. Dunque, giovanotto? A te la parola... »
- Dai il tuo nome e quello del tuo compagno. Dopodiché vai all'**8**.

46

Si mette maluccio! Assurancetourix si avvolge nel manto; poi si liscia i capelli all'indietro e fa: « Pfff! Me ne impippo delle piramidi, io, e mi meraviglio che un uomo di mondo come lei possa fare domande di questo genere, ecco! Per quel che mi riguarda queste piramidi d'Egitto possono avere l'età che vogliono... »



« Il nostro simpatico poeta vi porta difilato alla prova pratica di recupero: un applauso per le "gambe"! »
- Vai al **50**.

47

L'avresti giurato: con Matusalemix va sempre a finire cosí! Quando si mette a lavare i piatti, comincia a raccontare le sue prodezze: e chi lo ferma piú?!...
« Ai miei tempi i giovani sgobbavano, eccome! Non si batteva la fiacca come adesso... E non c'era mica la pozione magica, allora: l'olio di gomito era la nostra pozione!... »
Inaspettatamente, l'epopea viene interrotta da una musica squillante che proviene dalla piazza del villaggio. Una voce familiare subentra alla musica: « Accorrete, simpatici paesani, la fortuna vi arrideee! » D'un balzo schizzi fuori, seguito a ruota dalla gruccia di Matusalemix.
- Vai al **7**.

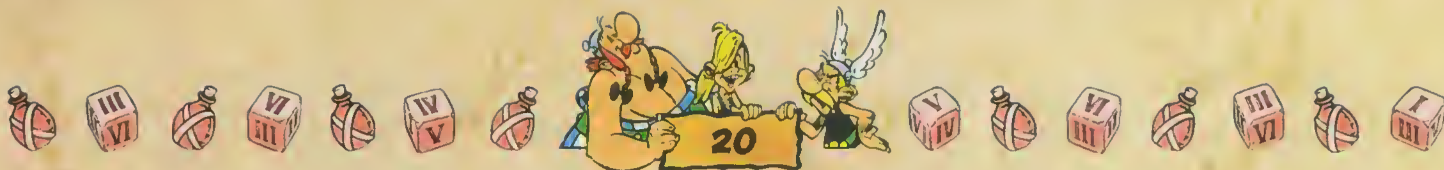


48

« Peccato, sfortunati concorrenti! La risposta esatta era "geroglifico". Avete perso, ma non resterete a mani vuote dato che, com'è arcinoto, nei *Ludi sine finibus* ci sono soltanto vincitori. Perciò, vi prego di avvicinarvi per ritirare il premio di consolazione... »
- Vai al **28**.

49

« Un granello di sabbia*, Michelinus! Mi dispiace, ma non posso far coppia con Obelix: è caduto nel paiolo della pozione magica da piccolo, e gli effetti permangono in lui! »
« Un applauso al giovanotto per la sua sincerity, come direbbero i Bretoni... Scegli un altro collaboratore tra: il pescivendolo dal sapore di sale (sapore di mare); il bardo che fa canzoni d'autore e il nostro arzillo vecchiettooo... »



• Scegli il compagno adatto e dichiara il suo nome alla vestale di Michelinus. Dopodiché preparati per affrontare la prima domanda al **18**.

* Oggi si direbbe: « Un attimino! »

50

« Passiamo ora, cari amici, alla prova pratica riservata alle "gambe", una prova ispirata al gioco delle bocce. A pochi passi dal giocatore c'è un pallino. Il concorrente dovrà lanciare la boccia mandandola il piú vicino possibile al pallino; ma attenzione! Se lo supera anche d'un soffio, ha perso! La parola... alle "gambe"! »
• Se Obelix rappresenta le "gambe" della tua squadra, correte al **17**.
• In tutti gli altri casi, vai al **20**.

51

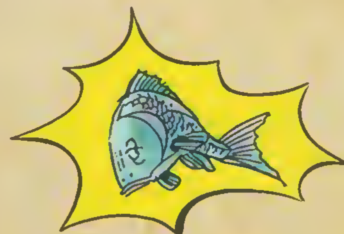
La prestanza di Matusalemix è pari alla sua veneranda età, nonché al suo peso che è uguale a quello del martello grosso. Vai sul sicuro: scegli l'attrezzo piú piccolo, anche se è meno efficace.
Per riuscire nell'impresa e guadagnare 1 punto di consolazione, col dado devi totalizzare come minimo 9. Ricorrendo al martello piccolo hai diritto soltanto a 2 lanci.
• Tira il dado e assegnati 1 punto in caso di vittoria. Dopodiché recati al **44** per la prova finale.

52

Tutti gli sguardi del villaggio sono su di te. Risponderai da solo o chiederai consiglio al tuo collaboratore? Bada che la prima risposta è quella che conta...
• Sei sicuro del fatto tuo; vai al **27**.
• Chiedi consiglio al tuo compagno di squadra Matusalemix al **9**.
• Ordinalfabetix è il tuo collaboratore; vai al **53**.
• In fondo, perché non consultare Obelix? Vai al **36**.
• Sennò, puoi sempre interpellare Assurancetourix al **46**.

53

« Io... io... io... credo sia XL secoli! »
« Peccatooo!... Ordinalfabetix ha un bel mangiare pesce: il suo cervello manca di fosforo! Che sia perché il suo pesce è di... aprile? Un applauso di incoraggiamento per la nostra squadra che è costretta a ricorrere alla prova pratica riservata alle "gambeee"! »
Volano frizzi e lazzi. Automatix non è da meno degli altri: « Per Ordinalfabetix secolo piú secolo meno non fa differenza... Basta vedere i suoi pesci, del resto! »
• Tutti al **50**.



54

Tutto è bene quel che... finisce! Hai trascorso giornate interminabili e quanto mai oziose in compagnia dei tuoi zii e degli altri abitanti del villaggio. Adesso che LE TUE VACANZE SONO TERMINATE, tornatene pure a casina dove papà Oceanonix ti tempesterà di domande... sarà difficile che i tuoi progressi in "mate" lo lascino esterrefatto! Quanto ai tuoi compagni, non avrai argomenti per far colpo su di loro! Un ritorno a scuola coi... fiocchi, eh?





CAPITOLO II

VACANZE INTELLIGENTI

55

La traversata è stata lunga e senza avvenimenti degni di nota. Una nave pirata ha manifestato, sí, qualche ostilità, ma poi è inspiegabilmente colata a picco ancor prima di incrociarti. Durante l'ultima notte di mare, finalmente il faro di Alessandria ha guidato la tua nave. E l'attracco nel porto è avvenuto sotto un sole radioso già alto nel cielo. Sarà anche vero che i viaggi plasmano la gioventú... Ma ciò non toglie che anche la gioventú abbia i suoi cedimenti! Esausto, ti precipiti nella stanza d'albergo prenotata.

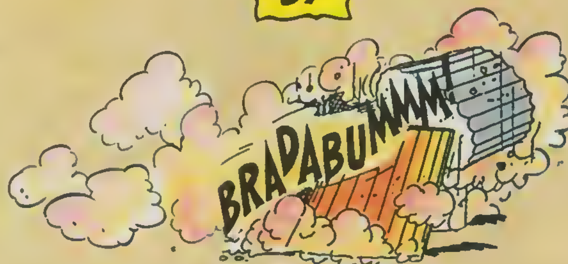
- Se hai vinto il primo premio vai al **109**.
- Se hai vinto il secondo premio vai al **100**.

56



Come ogni scriba nel pieno esercizio delle sue funzioni, quello di Numerobis stava appunto traducendo dal latino all'egiziano la legenda di un progetto, quello del tempio di Tenesis, nel quale si trova la statua del Sole. Sul progetto la statua è posta all'incrocio delle due linee M e T. Non tutti i simboli egiziani sono indicati nell'illustrazione: la traduzione è rimasta incompiuta e manca il corrispettivo di M. Se vuoi, puoi portare via con te il papiro. *Aggiungilo all'elenco degli accessori.*

57



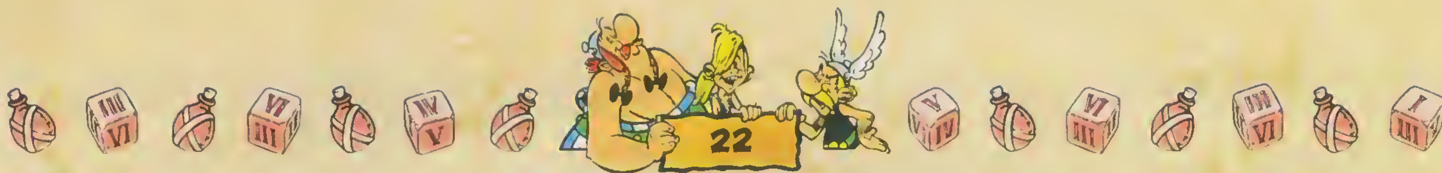
Che sventato! Staccando la mappa, il muro è crollato! Se continua cosí, tra poco crollerà tutto l'edificio... Taglia la corda subito, e senza mappa!

- Esci di casa al **102**.

58

Gli appunti sono chiarissimi e completi. Lo studente, un secchione, ha persino trascritto le parole di benvenuto del professore! La tua attitudine alla scrittura ti permette di ricopiare in un batter d'occhi tutta la lezione sul tuo diario di viaggio, che potrai sempre rileggere all'occorrenza.
Per comodità, annota solamente i numeri dei paragrafi: consultando le tavole dell'avventura, potrai sempre rileggerli facilmente.

- Vai al **78**.



59



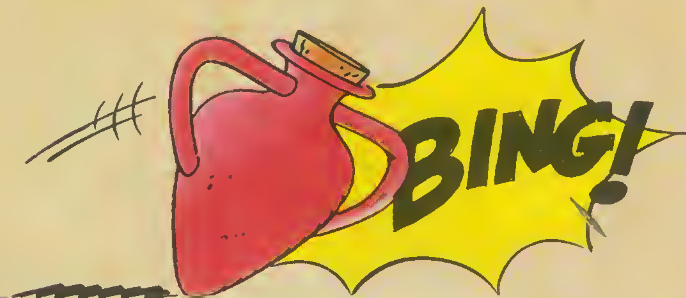
Deambulare senza meta in un'affascinante città che non conosci è sempre stata la tua passione... Ma dovresti anche pensare alle cose serie: hai perso la prima lezione e domani sarà una parola seguire la seconda!... Ti precipiti alla Berlix dove fai appena in tempo a pescare uno studente che ha trascritto tutta la lezione odierna.

- Se hai scelto la memoria come attitudine secondaria, vai all'**85**.
- Se hai scelto disegno e scrittura, vai al **58**.
- Se non possiedi nessuna di queste qualità, vai all'**88**.

60

Nella foga, non riesci ad evitare un'anfora abbandonata nell'ingresso. Inciampi e vai a sbattere contro una colonna di stile non bene identificato.

- Se hai scelto il taglio della pietra quale attitudine secondaria, vai al **91**.
- Altrimenti, affronta una prova di abilità (*difficoltà 4*). Se vinci vai al **103**; se perdi vai al **71**.



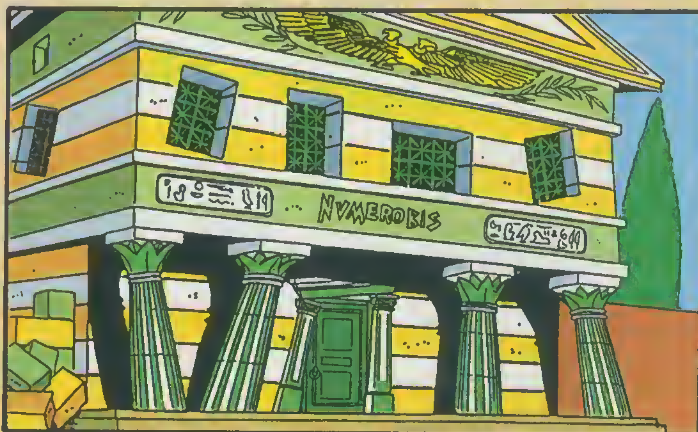
61

Tracanna un sorso di pozione magica *(non dimenticarti di sottrarre 1 dose dalle tavole)* e... BAOUMMM! Con un colpo ben diretto, senza sforzo alcuno sfondi la parete su cui si era posata poco fa una zanzara. È il finimondo! Tutti si svegliano nell'albergo, e reclamano spiegazioni.

- Vai al **90**.

62

Hai trovato facilmente la casa di Numerobis. Per la verità eri in possesso di buone dritte... Raccontandoti il loro viaggio in Egitto, Asterix e Obelix non avevano esagerato circa le caratteristiche degli edifici di Numerobis: la sua casa è stata costruita da lui stesso, ed effettivamente c'è da chiedersi come faccia a stare in piedi!

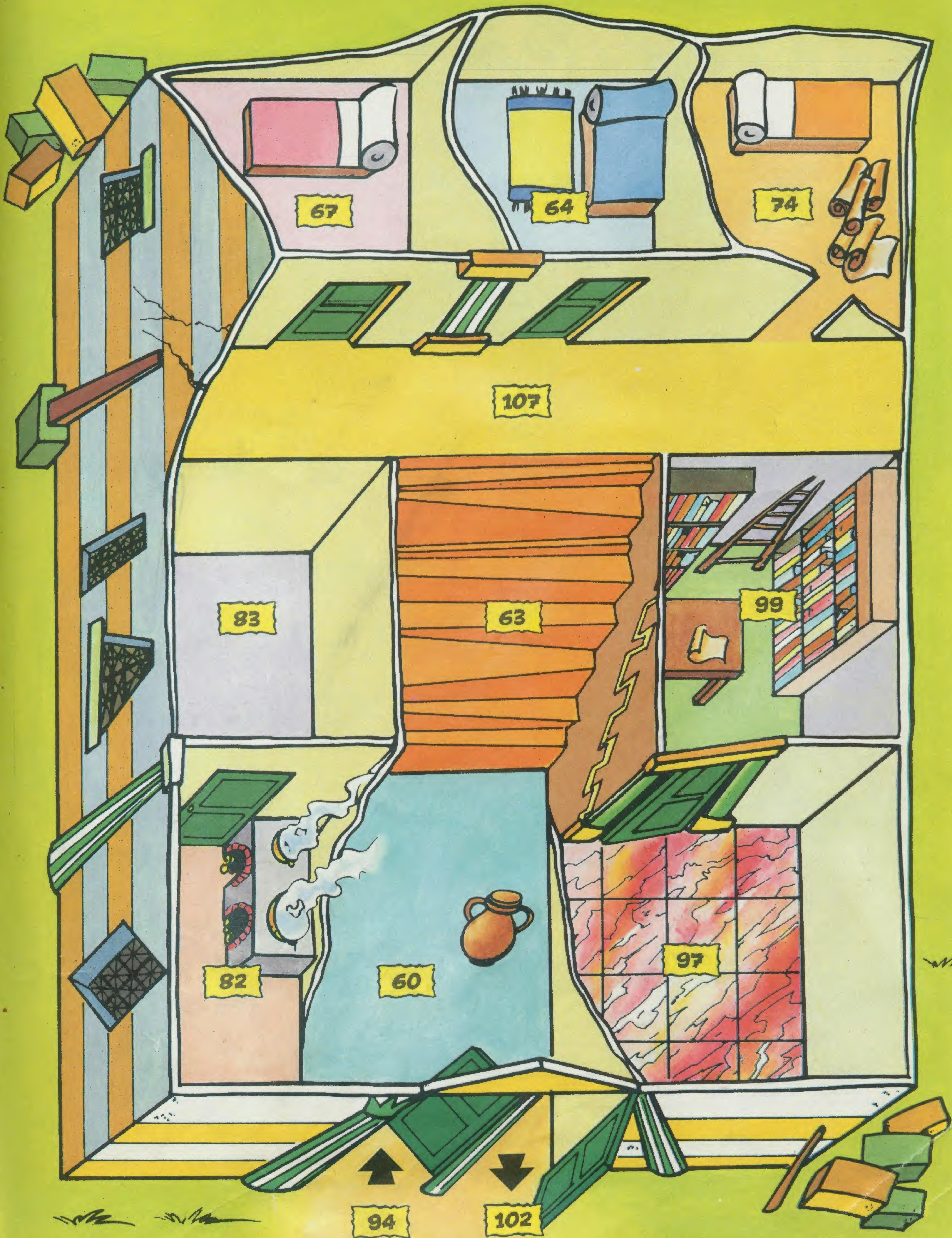


Ti accorgi subito che la casa è deserta. Tuttavia, l'ultima possibilità che ti resta di trovare Panoramix è lí dentro. Ma bada bene: la casa di Numerobis nasconde tanti indizi quanti pericoli!

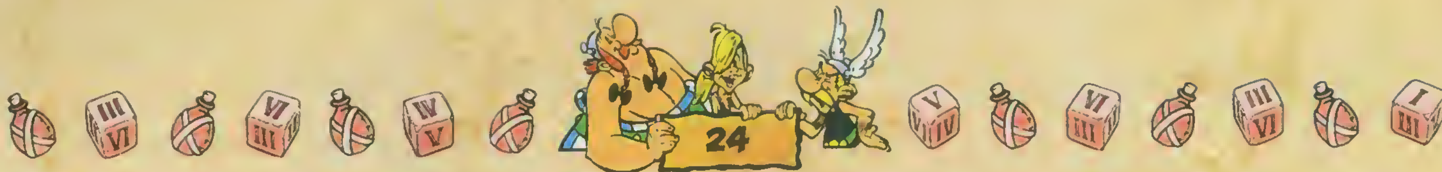
ENTRATA... Non fidarti troppo delle porte. Sii prudente nel forzare i battenti. Ogni volta che tenti la sorte, mettiti sulla casella posta davanti all'atrio.

SPOSTAMENTI... Sulla piantina della casa puoi spostarti avanti e indietro in tutte le direzioni, tranne che diagonalmente. Ogni volta che passi su una casella numerata, vai al paragrafo corrispondente a vedere ciò che la sorte ti riserva, guai in vista o scoperte importanti che siano... Stai ben attento perché piú ti inoltri nella casa e piú ti esponi ai suoi pericoli. Solo cosí facendo, però, puoi ottenere preziosi indizi per arrivare fino a Panoramix. Se ripassi due volte sulla stessa casella, non tener piú conto delle indicazioni fornite dal paragrafo relativo.

USCITA... Puoi uscire quando ti pare e recarti al paragrafo **102**. *Una volta visitata la casa ed esaminati tutti gli angoli (e i trabocchetti), non hai piú niente né da rischiare né da rosicare...*



67
64
74
107
83
63
99
82
60
97
94
102



63



Il tuo "spostamento" non è niente rispetto a quello della scala di Numerobis. Non c'è uno scalino uguale a un altro... Impossibile fare questi gradini a quattro a quattro!

• Affronta una prova di abilità (*difficoltà 4*). Se vinci vai al **107**; altrimenti vai al **76**.

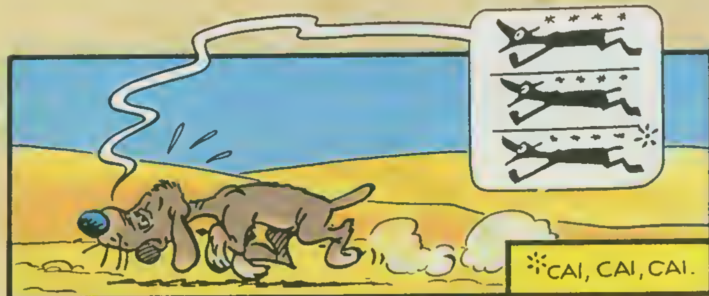
64

Hai indovinato! Questa è la camera di Numerobis: malferma, sbilanciata, asimmetrica, la stanza vacilla oltre ogni dire...

• Se hai scelto il taglio della pietra quale attitudine secondaria, vai al **91**.
• Altrimenti, puoi continuare al **71** o tornare indietro.

65

Mentre stai andando verso la famosa biblioteca, ti ritrovi alle calcagna uno strano amico: è un cagnolino dall'aria depressa. Sulle prime la cosa non ti preoccupa; ma poi ti accorgi che una pattuglia romana vi ha individuato e vi spia dai vicoli. Non c'è dubbio che è il cane a interessarli: come toglierselo dai piedi?

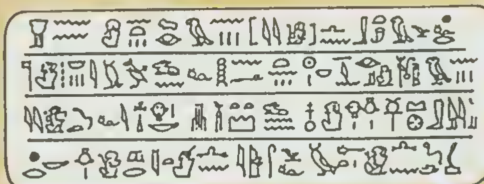


• Tenti di spaventarlo perché scappi. Vai al **95**.
• Gli offri una leccornia per distrarlo. Vai al **69**.
• Prosegui per la tua strada con fare distaccato. Vai al **75**.

66

Il bibliotecario si dimostra un tipo tutt'altro che gentile. « Spiacenti, ma non possiamo fornire informazioni di carattere privato. E non si fanno eccezioni per nessuno, tanto meno per turisti dal comportamento irriverente! »

• Inutile insistere. Rivolgi le tue ricerche verso il palazzo di Cleopatra. Vai al **93**.




67

Hai varcato la soglia della camera degli ospiti, e dunque di quella occupata da Panoramix. Nonostante gli evidenti sforzi del druido, la stanza è un guazzabuglio indescrivibile. Su una lastra di marmo appesa alla parete c'è un calendario. A fianco è appesa pure una mappa che raffigura il tragitto da Alessandria a Menfi e poi a Tenesis. Il tavolo è ingombro di appunti sparsi.

• Decidi di portar via con te la mappa. Vai al **57**.
• Tutto sommato, preferisci esaminare gli appunti al **106**.

68

Da Operatoreturis ci si preoccupa innanzitutto del tuo benessere... E siccome è inconcepibile che tu debba sopportare il peso di una borsa troppo piena, vieni prontamente alleggerito di 25 sesterzi per essere condotto fino a Menfi.

• Vai al **110**.



69

Con 5 sesterzi comperi una polpetta egiziana che manda in sollucchero il cane. Quanto ai Romani, sempre diffidenti come sono, si tengono a una certa distanza. Al momento di entrare in biblioteca un mendicante ti sbarra il passaggio.
« La tua generosità merita una ricompensa! » dichiara serio serio. « Prendi questo collare: è sacro come il cane al quale hai fatto la tua offerta. Questo ciondolo reca il geroglifico del sole: è una medaglia al valor... nutritivo, che al momento giusto rivelerà le tue qualità. »
• Non hai capito un'acca, ma prendi la medaglia (*devi iscriverla sulle tavole!*) e vai per la tua strada al **105**.

70

Con Taxis il viaggio fino a Menfi ti costa 5 sesterzi, non uno di piú non uno di meno.
• Scuci la grana e vai al **110**.

71

Tutto quel che ricordi è un boato spaventoso, un polverone enorme e il buio piú totale e improvviso... Ti ritrovi in casa di zietto Abraracourcix. « Povero il mio nipotino! Per fortuna che "Gallia Sicurtà" si è presa cura di te e ti ha fatto rimpatriare! Ti sei preso una bella... tegola sulla testa, ma se adesso te ne stai a letto per un paio di settimane, vedrai che sarai guarito per il primo giorno di scuola!... » L'AVVENTURA È TERMINATA.

BRADABUMMM!

72

« L'ultima parte di questa lezione » continua il professore « è dedicata a un'introduzione alla scrittura egizia. Parleremo di geroglifici... La scrittura egizia non è costituita di lettere e parole come il latino, ma di segni. Dovete sapere che un solo segno può illustrare tutto un concetto. Cosí, il simbolo del sole rappresenta il sole e tutto ciò a cui il sole è collegato. Un geroglifico può tradurre anche un nome o una sillaba... Riassumendo, nel caso piú semplice un geroglifico

SO

equivale a un carattere dell'alfabeto. Ad esempio il disegno di un gufo corrisponde alla nostra M... Oh, ma l'ora è scaduta e voi dovete andare!... A domani, e nel frattempo divertitevi! »
• Vai al **108**.

73

ZZZZZZZZ

Maledette zanzare! Sono riuscite a esaurire le tue energie e la tua pazienza. Soltanto ai primi albori, finalmente, il sonno ha la meglio... Quando riapri gli occhi, a metà pomeriggio, la prima lezione di lingua egizia alla Berlix è finita da un pezzo. Peccato! Il soggiorno prevede lezioni di lingua straniera al mattino, e libera uscita nel pomeriggio...
• Vai pure a zonzo al **59**.

74

Nella camera dello scriba di Numerobis, in cui sei appena entrato, ci sono parecchi papiri srotolati. Anche qui le pareti sono sbilenche in modo davvero impressionante, e per pen-



sare che reggano a lungo il peso del soffitto ci vuole una fede... incrollabile!
Frughi dappertutto, ma riesci a scovare soltanto una carta dell'Egitto.

- Ti arrischi a consultare i papiri. Vai al **56**.
- La carta attrae la tua attenzione. La prendi e vai al **71**.

75

Entri nella biblioteca: il cagnolino ti segue come un... cagnolino, appunto. L'impiegato sgrana tanto d'occhi alla vista del randagio. Se adesso si mette male come al solito, è anche perché te le vai a cercare, però!



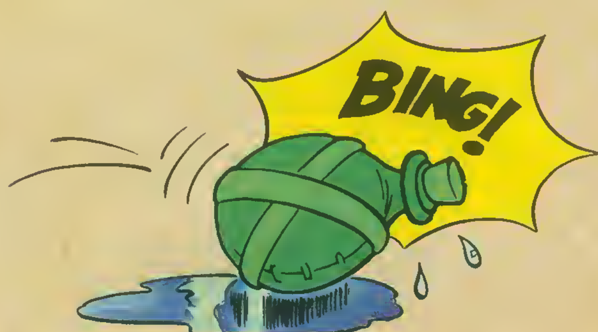
E invece... « Fortunato turista, lo sai che un cane sacro ti onora della sua amicizia?... In che modo posso esserti utile? » domanda con solennità il severo bibliotecario, profondendosi in una riverenza.
« Cerco Panoramix, un tuo cliente... ehm, cioè... un assiduo lettore! »

- Vai al **101**.

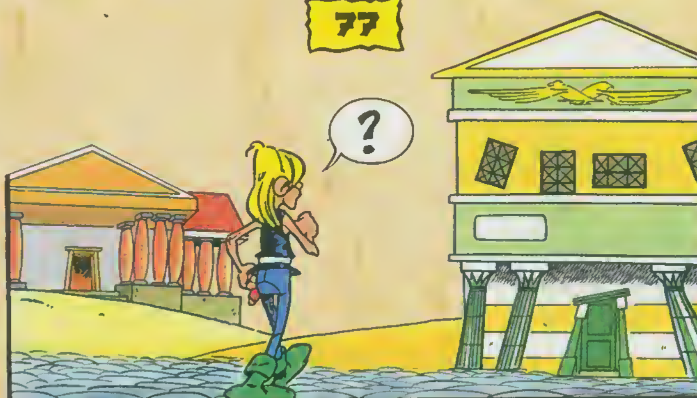
76

Ma che smania!... PATAPUMFETE! Ecco, sei caduto dalle scale... Per tua fortuna, è piú lo spavento che il danno, ma durante la tua caduta, dalla fiaschetta è uscita una dose di pozione magica (*sottraila dalle tavole dell'avventura*).

- Ricomincia al **63**, con calma!



77



L'informazione si è rivelata di prezioso aiuto. Adesso sí che hai in pugno una buona pista! Ma forse vuoi rimandare il ritrovamento di un tuo vecchio amico che sta per diventare un tuo nuovo precettore, eh?... Cercare Panoramix nel palazzo di Cleopatra può essere un piacevole pretesto per spassarsela ancora un pochettino...

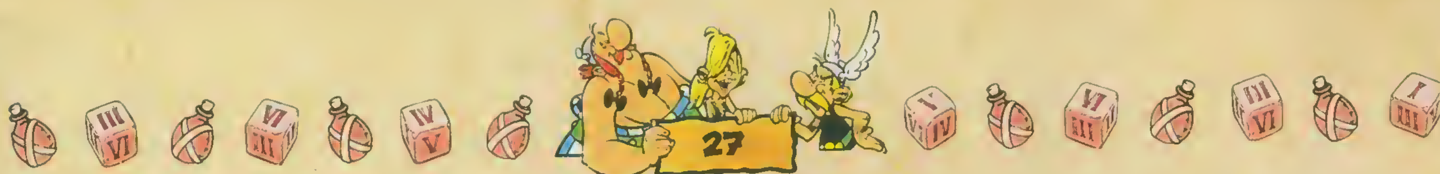
- Ti avvii verso il palazzo al **93**.
- Ti dirigi alla casa di Numerobis al **62**.

78

Alla Berlix non si perde tempo. Dato il benvenuto, il professore inizia la lezione...



« Cari alunni, la prima lezione si divide in tre parti. Visto che questo è il vostro primo approccio con la cultura egiziana, cominceremo con un cenno agli usi e costumi del Paese. L'Egiziano è molto gentile e pretende in cambio altrettanto rispetto, altrimenti diventa ostile. Allo stesso modo dovrete rispettare piú di quanto non siate abituati gli animali domestici: i cani e i gatti sono sacri, qui » puntualizza l'insegnante guardandovi con aria ammonitrice. « La seconda parte di questa lezione è dedicata al linguaggio. Dovrete imparare a riconoscere e a riprodurre il linguaggio dei saggi e della corte. Gli Alessandrini parlano con una cadenza tutta particolare. Le loro frasi hanno dodici piedi o sillabe pronunciate;

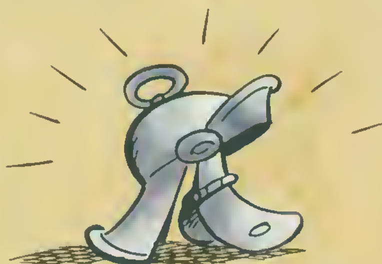


ogni sei piedi si fa una breve pausa. Ad esempio, se qualcuno vi dirà: "Vederti, amico mio... Oh, che felicità!", dovrete rispondergli... per le rime: "Felice son piú io: mi sento sua maestà!" È tutto chiaro? Altrimenti chiedetemi pure di ripetere... Non appena vi sentirete sicuri di voi, potrete fare ricreazione. »

- Vai al **72** quando lo desideri.

79

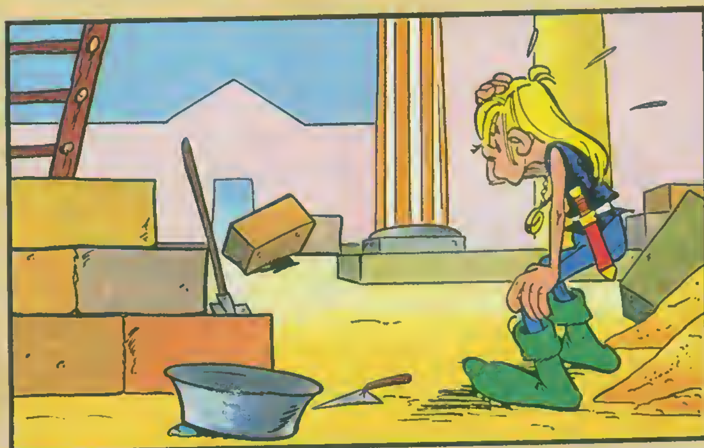
A quanto pare preferisci sprecare il tuo fiato anziché la pozione magica...
« Decurione, non... »
Ma è troppo tardi: sei già bell'e imbavagliato, incatenato, rinchiuso e spedito a Lutezia con la massima celerità. L'AVVENTURA È TERMINATA.



80

Questi lavori non erano in programma, ma tant'è... Purtroppo, l'esercitazione di muratura applicata ti ha impedito di seguire la prima lezione di lingua egizia alla Berlix! Ora sei libero di andare a spasso tutto il pomeriggio.

- Vai al **59**.



81

Essendo in Egitto la gentilezza una chiave indispensabile, la guardia elvetica è pronta a darti ogni informazione.
« Non puoi entrare qui dentro, ma neanche ti servirebbe, dato che la regina Cleopatra si è recata nella residenza estiva di Menfi, vicino al tempio di Tenesis. Quanto al druido Panoramix, che è effettivamente un assiduo frequentatore di questo palazzo, non lo si vede qui da molti giorni. Lo troverai senz'altro in biblioteca o da Numerobis, il suo amico architetto, la cui stranissima casa sorge poco oltre la biblioteca. »

- Se non sei ancora andato in biblioteca, vacci al **65**.
- Se l'hai già visitata, vai al **62** da Numerobis.



82

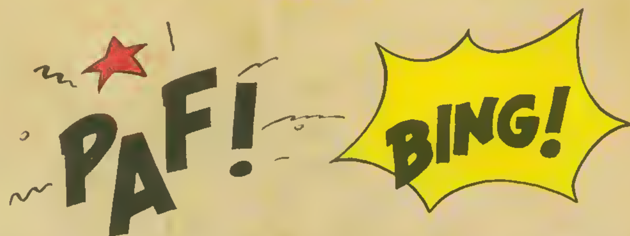
Da questa stanza vengono profumini molto appetitosi, ma anche se il tuo stomaco protesta, tu non ti senti tranquillo: gli stipiti della porta sembrano tutt'altro che stabili...

- Testardo come sei, decidi di entrare. Vai al **71**.
- Se hai scelto l'orientamento quale attitudine secondaria, vai all'**86**.
- Se hai scelto il taglio della pietra quale attitudine secondaria, vai al **91**.

83

Ma cosa credi, di poter fare il furbo e di passarla liscia?! Non avevi alcuna possibilità di arrivare in questa stanza, se non barando!... Ricomincia tutto daccapo: L'AVVENTURA È TERMINATA.

84



Col buon vecchio sistema, che consiste nel mollare qualche sventola preventiva e poi chiedere informazioni, si ottengono talvolta ottimi risultati... ma, ahimè, MAI avendo contro tutto il corpo di guardia di un palazzo reale! E siccome gli effetti della pozione magica sono temporanei, alla lunga soccombi sotto la schiacciante superiorità numerica, per ritrovarti nelle prigioni di Cleopatra in attesa d'essere tradotto in Gallia. L'AVVENTURA È TERMINATA.



85



Per tua fortuna gli appunti sono chiarissimi. Il secchione ha trascritto tutto quanto, persino l'atteggiamento dell'insegnante e le sue parole di benvenuto. Leggi almeno un paio di volte e con molta attenzione il testo, cercando di memorizzarne le parti salienti. Per aiutarti a ricordarle all'occorrenza, non mancare di riportare qualche annotazione sul tuo diario di viaggio (*e cioè sulle tavole dell'avventura*).

- La lezione comincia al **78**.

86

Ormai avrai senz'altro un'idea circa la disposizione a dir poco estrosa delle stanze in questa casa. Ecco la cucina, ed è inutile correre rischi per entrarvi.

- Torna sui tuoi passi...

87



Con due manrovesci e tre cazzotti ben assestati, ti sbarazzi dei Romani, i quali si "precipitano" a formare, con tutta la loro tipica passione per l'arte militare, un bell'ammasso inanimato.

- Senza ulteriori indugi infili la porta della biblioteca d'Alessandria. Vai al **105**.

88

Gli appunti sono chiarissimi e completi. In un eccesso di zelo il secchione ha trascritto persino le parole di benvenuto dell'insegnante. Ahimè, non hai certo il tempo di ricopiare tutto! Però, sul tuo diario di viaggio, puoi almeno scrivere l'ultima parte della lezione, la piú importante. *Dopo averla letta attentamente, per facilitare le cose annota solo il paragrafo corrispondente.* Potrai sempre rileggere la lezione dopo aver consultato le tavole dell'avventura.

- Vai a imparare la lezione al **72**.

89

Sei in vacanza, in fondo in fondo, e in vacanza tutto è permesso. Approfittane, tanto avrai un intero anno scolastico, poi, per riposare!...
Impaziente di scoprire l'Egitto moderno, ti immergi nei primi capitoli della guida del *Viatoris Circulus*.



« Non perda mai di vista certi requisiti peculiari del popolo egiziano il viaggiatore che vuol godersi la sua vacanza! Cosí, in tutti i suoi rapporti con l'autoctono dia sempre prova della massima cortesia: l'Egiziano è sensibilissimo e può mostrarsi ostile, se non si presta la dovuta attenzione. Come pure si dovrà manifestare il massimo rispetto nei confronti degli animali domestici, quali ad esempio il cane e il gatto, che sono ritenuti sacri. »
Il viaggio ti ha proprio affaticato e il sonno ti vince... Ma se vuoi schiacciare un bel pisolino, sarà meglio che prima schiacci qualche zanzara!

- Vai al **109**.

90

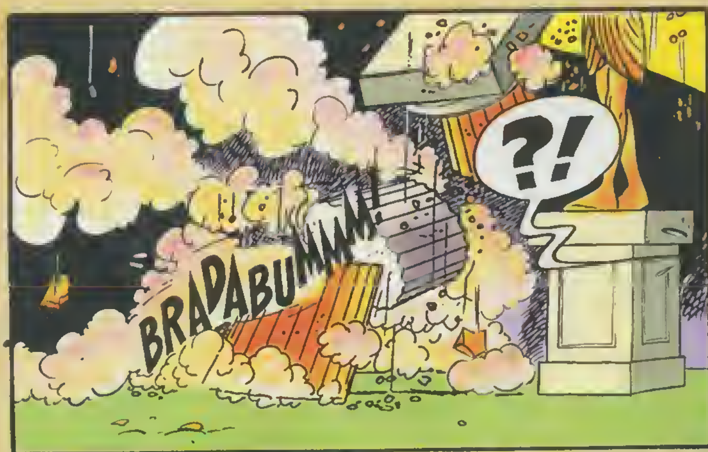
« Disgraziato! » sbraita l'albergatore. « Ma che ti ha preso? Ti ha morso la tarantola? »
« Veramente è stata una zanzara... » precisi.
« E ti pare una buona ragione?!... Mi vuoi rovinare, tu! E quando tutto il Paese fosse in rovina, chi li vede piú i turisti?!... Voglio un risarcimento!!! »
Hai tre possibilità per "riparare"...

- Paghi 30 sesterzi al locandiere, saldi il conto, e vai al **98**.
- Rifai il muro con le tue mani, lavorando tutta la mattina. Vai all'**80**.
- Ingerisci una nuova dose di pozione magica e... completi l'opera! Vai al **104**.

91

A colpo d'occhio ti rendi conto che la colonna minaccia di crollare da un momento all'altro. Hai appena il tempo per allontanarti velocemente onde evitare di ricevere due tonnellate di marmo sul naso... E visto che tieni molto alla sua linea elegante, non ringrazierai mai abbastanza Obelix per i suoi preziosi insegnamenti!

- Torna subito sui tuoi passi...



92

Le tue avversarie non sono di grande calibro, però hanno l'argento vivo addosso. Se vuoi passare una notte decente, devi giocare d'astuzia...

- Affronta una prova di abilità (*difficoltà 4*). Se vinci vai al **109**; se perdi al **73**.

93

Un palazzo senza guardia non s'è mai visto, e in Egitto questa regola non ammette eccezioni. Qui poi c'è un tipo che non sembra tanto accomodante, malgrado l'aria signorile che si ritrova: è infatti una guardia svizzera, un genere d'importazione molto apprezzato dai potenti piú raffinati.

- Un sorso di pozione magica e via... all'**84**!
- Se preferisci le maniere dolci e la forza della... persuasione, vai all'**81**.



94

Sulla porta si può leggere: « Si prega di entrare senza bussare troppo forte ».

- Affronta una prova di combattività (*difficoltà 3*). Se perdi vai al **71**. Altrimenti, intrufolati nella stanza secondo le regole degli "spostamenti", già descritte.

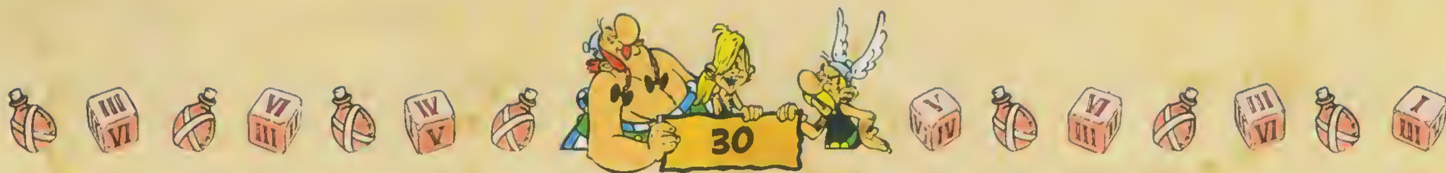
95

« Pussa via, bestiaccia! » sbraiti facendo le boccacce al cane. Costui assume un'aria sbigottita per trasformarla subito dopo in francamente ilare; infine riprende l'abituale espressione di disgusto e inverte la rotta. Adesso però è la pattuglia romana a venirti dietro!



« Altolà, giovinastro in stato contravventivo! » farnetica il decurione con molta prosopopea. « Il *canis vulgaris* gode libero arbitrio senza subire qualsivoglia ostacolo alla circolare sul suolo pubblico non dipendente dalla sua propria volontà! Conciossiacosaché, salvo presentazione di specifico autoritratto del prefetto, la razza canicola è sacrosanta per chicchessia, e sull'onde evitare questioni d'Egitto, ti dichiaro in canestro! »

- *Se ti rimane ancora pozione magica, è il momento buono per berla*: vai all'**87**. Altrimenti, vai al **79**.



96

Da Classis ti tocca pagare 20 sesterzi per il traghetto fino a Menfi.
• Vai al **110**.



97

La porta è tutta sbilenca e non chiude bene. Se è per questo, neanche si apre!... Attraverso lo spiraglio puoi intrufolarti in qualche modo...
• Se vuoi entrare nella stanza, affronta una prova di abilità (*difficoltà 5*). In caso di vittoria vai al **99**. Altrimenti, ti rechi al **71**.

98



Queste vacanze premio ti stanno costando un occhio! Sarà meglio fare un po' di economie!... Il sole risplende nel cielo di Alessandria. Il programma del soggiorno vinto ai *Ludi sine finibus* prevede lezioni di lingua egizia alla Berlix al mattino, e libera uscita al pomeriggio.
• Se vuoi assistere alla prima lezione vai al **78**.
• Se preferisci marinare la scuola vai al **59**.

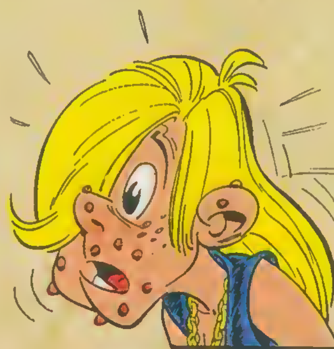
99

Col cuore in subbuglio ti infili nello studio di Numerobis. Inutile precisare che le pareti della stanza non sono assolutamente a piombo, e che gli scaffali minacciano di crollare...
Hai intenzione di affrettarti, ma sul tavolo scopri una tavoletta di marmo incisa da Panoramix su cui puoi leggere questa informazione:
« Per recarsi fino a Tenesis, andare prima a Menfi per mezzo di una feluca. Classis, navigatore del Nilo, offre la traversata per 20 sesterzi. »



100

Grazie alle tue prestazioni ai *Ludi sine finibus* hai diritto alla mezza pensione. Pertanto la cena ti costa 10 sesterzi...
Nel bel mezzo della tua cameretta campeggia un letto, ahimè, privo di zanzariera. Com'era prevedibile, la tua pelle color del latte e i tuoi capelli color del miele attirano gli insetti: con tutto il ronzio che fanno è proprio impossibile chiudere occhio!
• Bevi un sorso di pozione magica e... Caricaaa! Vai al **61**.
• Accendi la candela e parti all'attacco, cercando di fare del tuo meglio. Vai al **92**.
• Visto che non riesci a dormire, sfogli la guida del *Viatoris Circulus* per documentarti circa gli usi e costumi egiziani. Vai all'**89**.



101

« Già, è un assiduo lettore... » replica il bibliotecario con molta affabilità. « Però non lo vediamo da qualche giorno... Guarda la sua scheda di lettura: è contrassegnata da un geroglifico equivalente alla lettera T: T come tempio di Tenesìs! Sono proprio certi manoscritti su questo tempio che ha



consultato qui da noi. Vedi? Il geroglifico assomiglia a una pagnotta. La scheda riporta anche il recapito del druido: abita dall'architetto Numerobis, la cui casa è in fondo alla strada. Puoi prendere questa scheda, se vuoi. » (*In tal caso, registrala nella lista degli accessori.*)
« Ti ringrazio di cuore. Devo andare, adesso! »
- Vai al **77**.



102

Pant pant! Sei uscito sano e salvo da quella trappola per topi!... Dunque per ritrovare Panoramix devi recarti a Tenesis via Menfi.
- Se decidi di ricorrere al traghettatore Taxis, vai al **70**.
- Se scegli Classis, vai al **96**.
- Se preferisci chiedere consiglio a Operatoreturis, vai al **68**.

103

La colonna crolla e due tonnellate di marmo ti sfiorano la punta del naso. Un pelo piú in qua e potevi dire addio al tuo seducente profilo! *Continua con gli spostamenti sulla piantina della casa.*

104

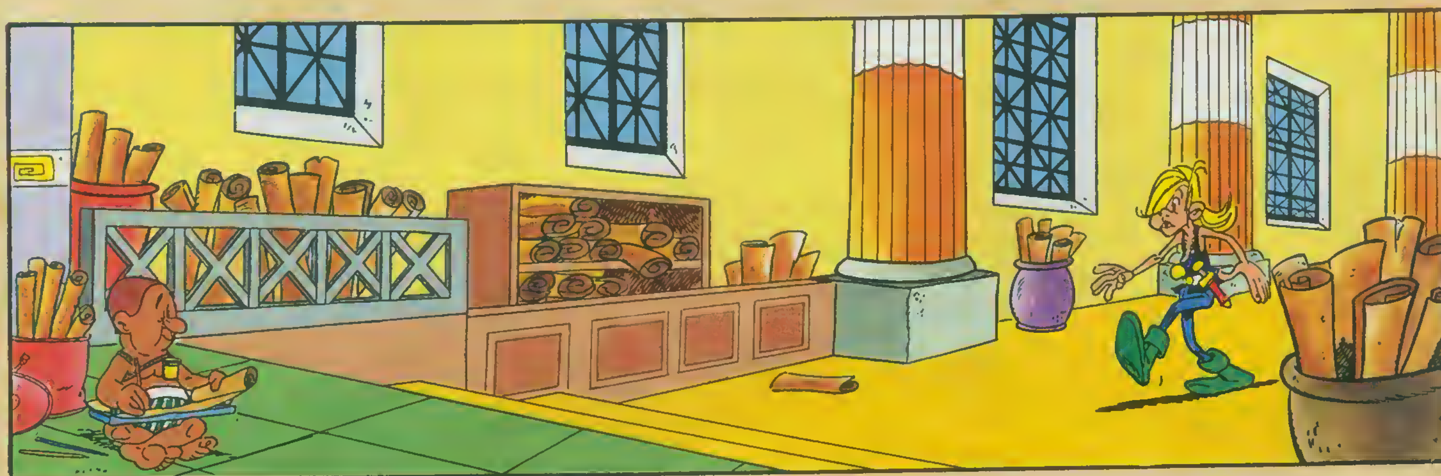
Una dose di pozione magica può sempre aiutarti a riparare qualsiasi cosa; bada, però, a non ritrovarti nella "malta" piú di prima!...

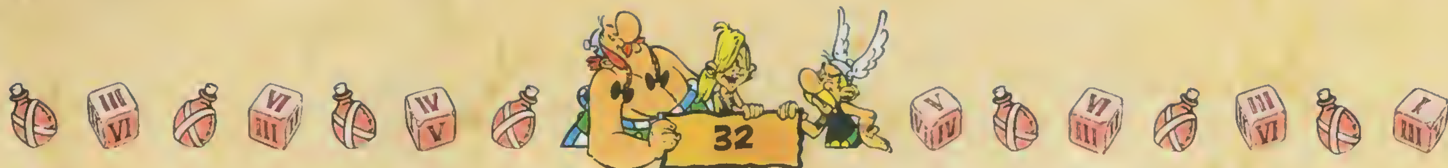


Alla fin fine, in un baleno, tappi il buco nella parete. L'albergatore non crede ai suoi occhi e tu ti congedi a testa alta. Sei ancora in tempo per seguire la prima lezione di lingua egizia alla Berlix. Il programma vacanze prevede infatti un corso di lingue al mattino e libera uscita nel pomeriggio.
- Se vuoi assistere alla prima lezione vai al **78**.
- Se preferisci marinare la scuola vai al **59**.

105

Affronti il bibliotecario che è assorto nella lettura di un lungo papiro e ti guarda con diffidenza, mentre cerchi di nascondere la tremarella.
« Ti auguro il buon giorno! Mi saresti di grande conforto se potessi aiutarmi a trovare un tuo cliente... ehm, cioè, un lettore assiduo: il druido Panoramix... »
- Se indossi la medaglia al valor nutritivo, vai al **101**.
- Altrimenti, vai al **66**.

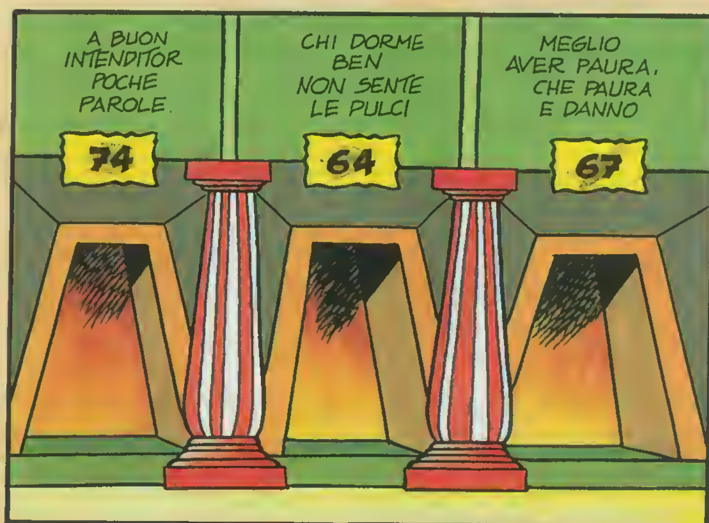




106

Sul tavolo ci sono degli appunti sparpagliati: « Per il viaggio fino a Tenesis recarsi dapprima a Menfi in feluca. Taxis è il traghettatore piú economico di tutto il Nilo: 5 sesterzi ».

107



Sei finito nel corridoio che porta alle camere. Sopra ad ogni porta puoi leggere un proverbio che ti permetterà di scoprire gli indizi di cui hai bisogno.

108

Hai ancora davanti a te tutto il pomeriggio per bighellonare in piena libertà. Puoi andare a visitare i negozi di artigianato locale oppure... perché non cercare il druido Panoramix?

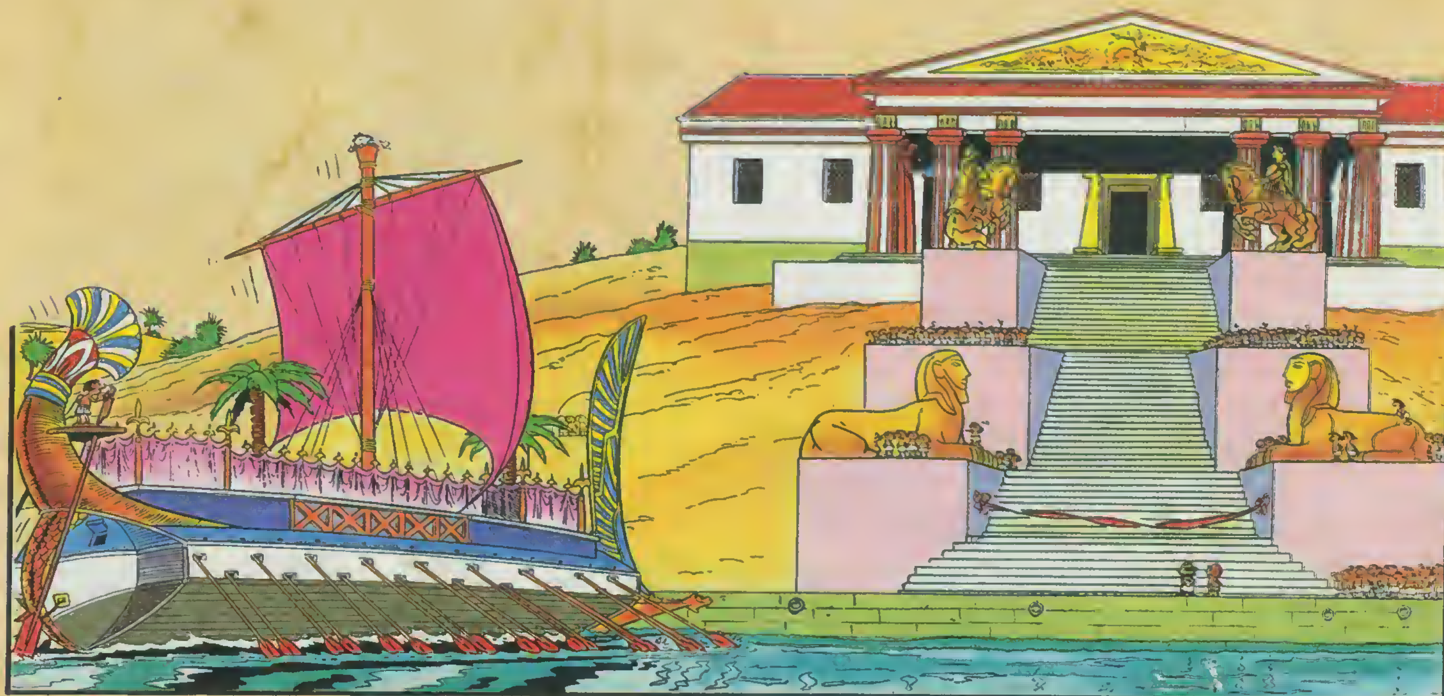
- Ti dirigi bel bello verso la biblioteca di Alessandria al **65**.
- Puoi anche chiedere di lui al palazzo di Cleopatra al **93**.



109

Ah, per sentirsi in forma non c'è niente di meglio di una buona dormita sulla terraferma! La tua prima giornata ad Alessandria inizia con un sole sfolgorante. Il premio vinto alle eliminatorie dei *Ludi sine finibus* prevede un corso di lingue alla Berlix di mattina, e libera uscita nel pomeriggio.

- Se vuoi assistere alla prima lezione di lingua egizia alla Berlix, vai al **78**.
- Se preferisci marinare la scuola, vai al **59**.



CAPITOLO III

IL FARAONE DI MENFI

110

Sei approdato sull'altra riva del Nilo. Il tempio di Tenesis dev'essere vicino... Ad un tratto, resti a bocca aperta per lo stupore: un enorme sbarramento taglia il fiume... Sembrerebbe un cantiere. Mentre gli schiavi si crogiolano al sole, un ometto trotta senza respiro, zigzagando fra i blocchi di marmo sparpagliati per terra alla rinfusa. Lo strampalato progetto che tiene fra le mani è riconoscibile fra mille: è "firmato" Numerobis...

- Precipitati al **126**.

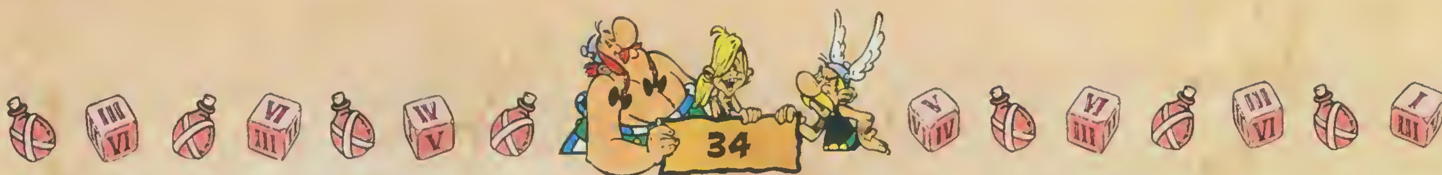


111

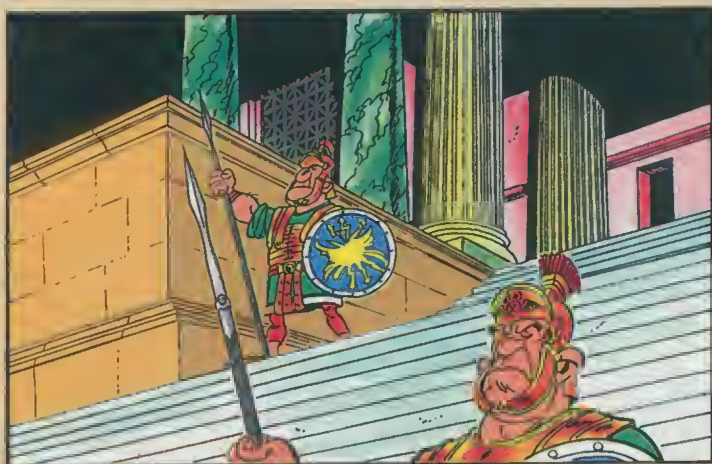


Nell'avere la meglio sul soldato egiziano, fa' in modo che il tipo grande e grosso non s'accorga di nulla. *La combattività del soldato è di 8 punti.*

- Se lo batti, vai al **134**.
- Se ti fa mangiare la polvere, vai al **122**.



112

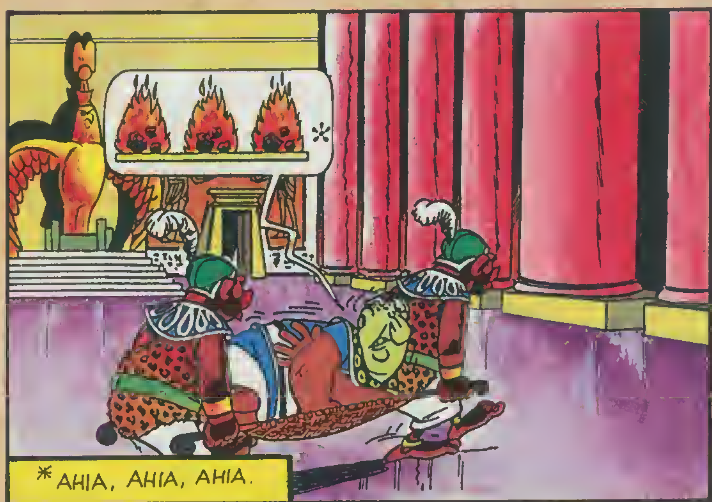


Il quartier generale della legione è sorvegliato meglio del palazzo di Cleopatra. Cosí, a naso, le due sentinelle saranno alte 6 piedi* ciascuna (per un totale di 12 piedi... Ma non è detto che siano sensibili alla musica degli alessandrini, anzi!). Una fila di gente in attesa si allunga davanti a una porta laterale.

- Se ti resta ancora pozione magica e desideri fare un ingresso... trionfale, vai al **121**.
- Altrimenti, mettiti in coda al **123**.

* 1 piede = 33 cm.

113



Neanche un soldato nelle vicinanze. Arrivi davanti alla porta di servizio mentre un poveretto che urla dal male viene portato via in barella. Un cartello dice: « Cercasi urgentemente assaggiatore ». Che sia l'occasione ideale per penetrare nell'edificio?

- Ti presenti al **129**.
- Torni davanti al palazzo al **140**.

114

« Mettiti questo mantello da spia » prosegue Acidocloridrix. « I tuoi primi passi nello spionaggio ti porteranno ad Alessandria, dove dovrebbero sbarcare due Galli, uno piccoletto e mingherlino, l'altro mostruosamente grande e grosso. Se non sei sicuro di riconoscerli, manda loro incontro una pattuglia di legionari: ne facessero polpette, sai che sono proprio loro! Ecco la missione da svolgere: tenerli lontani da Menfi il piú a lungo possibile! Un Gallo come te potrà piú facilmente ispirare loro fiducia... Nel frattempo noi continueremo a cercare il progetto. Non posso dirti altro per ora... »

- Vai al **149**.



115

Chi attacchi per primo?

- Il tipo grande e grosso... Vai al **153**.
- Il soldato... Vai al **111**.

116

« Son gli alessandrini da noi ben accetti... Entra, ragazzo, dai: che cosa aspetti? » declama la sentinella indicandoti con un ampio gesto della mano la scala che conduce al piano superiore.

- Vai al **131**.

117

I Romani sono tipi precisi e meticolosi. Grazie a dei cardini quotidianamente lubrificati, senza alcun rumore la porta si apre su una stanza ingombra di incisioni raffiguranti colonne, statue e cose varie.

« Il labirinto di Dedalo è un gioco da ragazzi in confronto al tempio di Tenesis. Caro il mio Forotraianus, temo che non riusciremmo mai a ridisegnare un nuovo progetto! » sospira un architetto romano rivolto a un collega.

- Vai al **149**.

118



« La perdita del progetto del tempio è una catastrofe per l'architettura nazionale! » dichiara enfaticamente Stocafis, dopo averti ascoltato. « Ritrovare quel progetto è il mio desiderio piú ardente! » sospira. « Figurati se non lo consegnerei subito a Cleopatra, tanto piú che ridiventerei con ciò architetto di corte ufficiale. Uhm... In tal caso, però, Numerobis non verrebbe piú gettato in pasto ai coccodrilli sacri... Lasciare a bocca asciutta quelle bestiole sarebbe disumano, ecco! »
Stocafis si ricompone: ha detto anche troppo. A quanto pare non ha lui il progetto; ma ha tutto l'interesse per impedire a te di ritrovarlo. E dato che Parabris è chiamato in aiuto, non ti resta che scappare verso il quartiere dei bazar se vuoi sfuggire loro e ritrovare il progetto!
- Vai al **157**.

119

Il tuo indice scorre... l'indice della guida fino alla lettera M come Menfi, sotto cui cerca poi il palazzo di Cleopatra: « vedi papiro XXXVI ».
« La residenza estiva della regina ha la particolarità d'essere sorvegliata da guardie selezionate in base a un elevato grado di istruzione. Cleopatra non può infatti fare a meno della cultura di Alessandria. » Interessante, no? Volta papiro... « Oltre all'ingresso principale esiste un'entrata di servizio dietro l'edificio. »
- Sprizzante di ottimismo ti senti capace di convincere una sentinella a lasciarti entrare. Vai al **152**.
- Perché non cercare l'entrata di servizio? Vai al **113**.



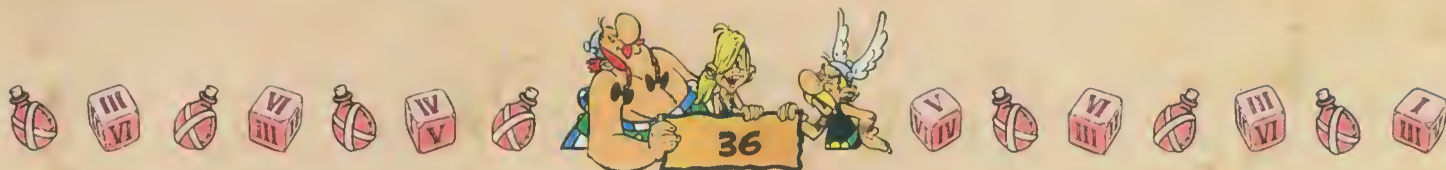
120

« Un altro ammiratore disposto a tutto pur di vedere Elvis, eh? » sogghigna l'uomo con la collana.
- Vai al **136**

121

Con un bel PAF! i piedi delle sentinelle prendono il volo... Ora tentano un atterraggio di fortuna... Ma che scelta assurda, la tua: un quartier generale pullula di soldati, ovviamente! E la sonora battuta che non tardi a ricevere ti spedisce difilato all'ospedale di Menfi, dove verrai fasciato ben bene da capo a piedi, suscitando la gelosia di tutte le mummie dei dintorni... Bel modo, il tuo, di metter fine a delle vacanze in Egitto! L'AVVENTURA È TERMINATA.





122

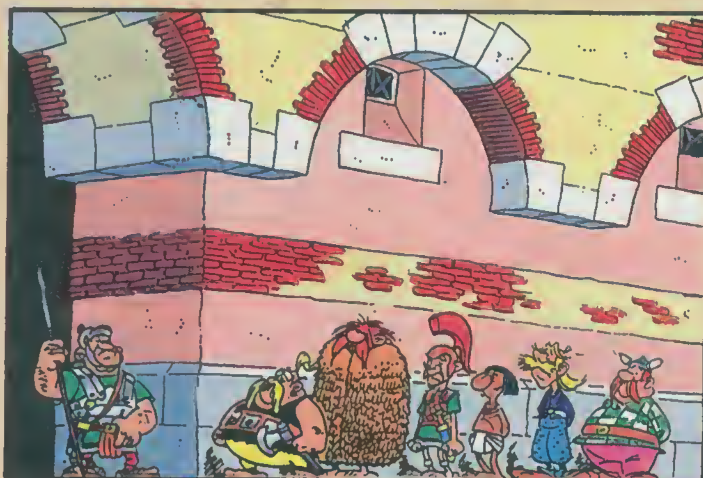


Qualcuno ha visto le stelle, miriadi di stelle, eh?... Che tartassata coi fiocchi!
« Miracoloso, semplicemente mi-ra-co-lo-so!!! » dichiara l'uomo grande e grosso, o quel che resta di lui. « Che fifa! Niente di meglio per dimagrire! Seguimi e diventerai il mio aiuto assaggiatore. Quando esagererò un po' troppo coi piaceri della tavola, tu mi farai paura. Cosí recupererò la linea! »
Sta' in guardia: la professione di assaggiatore è la peggiore di tutte in Egitto, specie quando bisogna assaggiare le perle sott'aceto di Cleopatra!... Oltrepassato il posto di guardia, vi dirigete verso le cucine.

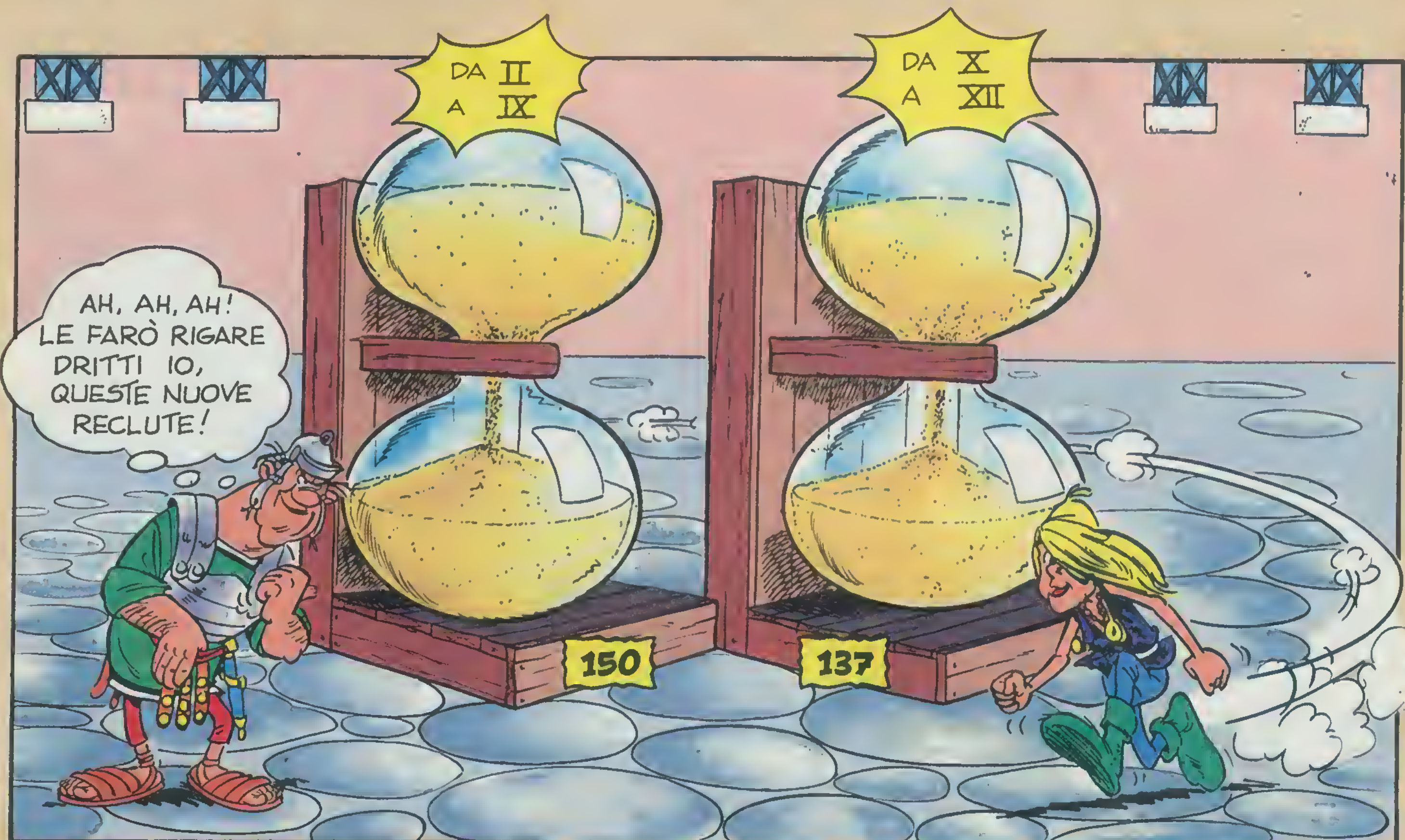
• Vai al **129**.

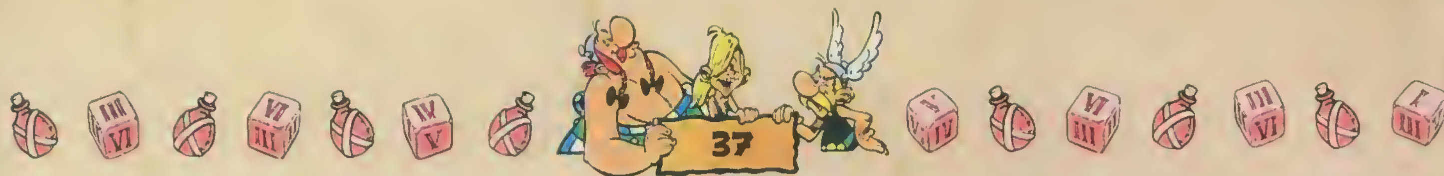
123

La lunga fila è molto... cosmopolita! Ognuno spera di essere arruolato nella legione straniera. Quanto a te, ricevi una tavoletta di marmo col tuo numero d'ordine che è il 44.
Annotalo sul tuo diario di viaggio.
« Bene, branco di rammolliti che non siete altro! » sbraita un legionario istruttore. « Vediamo un po' se siete degni di far parte dell'invincibile esercito romano... Fate tutto il giro del quartier generale di corsa! Pronti?... Via! »

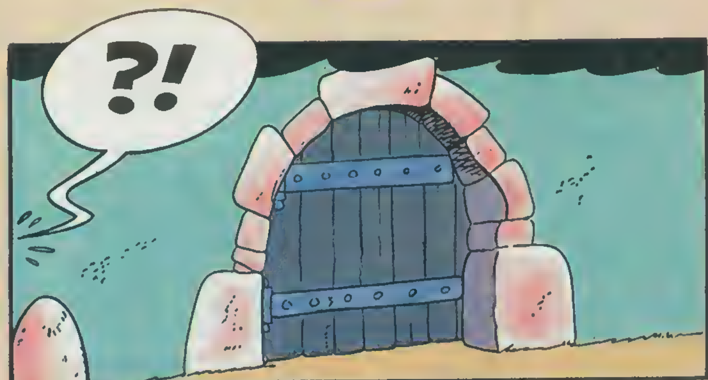


Il legionario ha una clessidra.
Se vuoi sapere quanto tempo impieghi, lancia 2 volte il dado, somma i punti ottenuti e in base al totale controlla la clessidra corrispondente. Il numero di paragrafo indicato sotto la clessidra ti offrirà la reazione del tuo adorato legionario istruttore.





124



Il tempo passa. Il cicaleccio dall'altra parte continua, ma è incomprensibile.

• Decidi che vuoi saperne di piú? Affronta una prova di abilità (*difficoltà 3*) per socchiudere la porta pian pianino. Se vinci vai al **117**. Se perdi, al **135**.

125

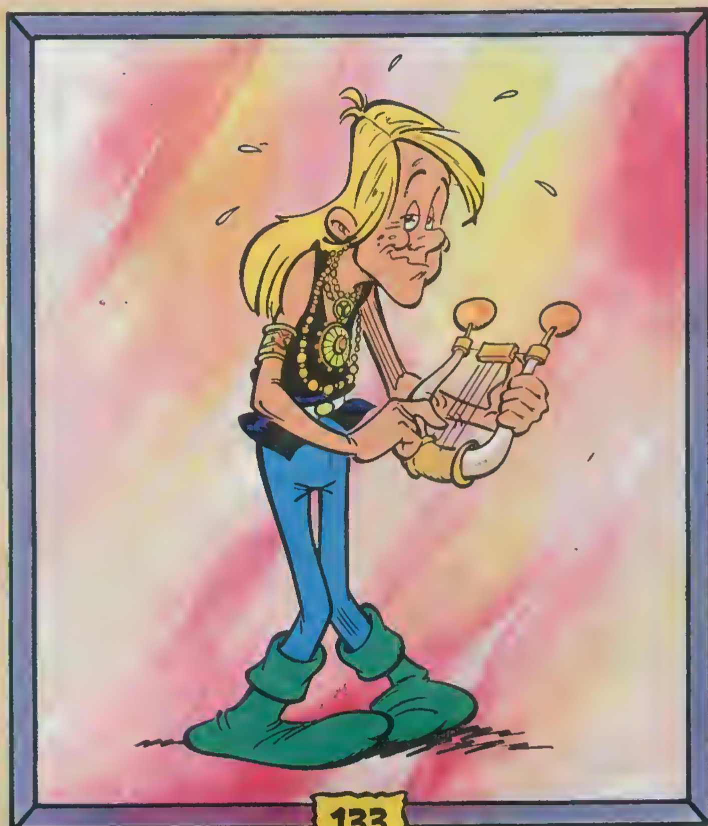
« Be', cosa aspetti a salire sul palco? » ti grida l'uomo con la collana. « Speravi di fare il furbo, eh?... Hai ottenuto un biglietto d'ingresso gratuito a patto di partecipare al concorso dei sosia di Elvis! Ma forse ho dimenticato di dirtelo... »



Si tratta di imitare alla perfezione il celebre ancheggiare del "faraone di Menfi".

Giocati il successo con il dado. In base al risultato ottenuto con un lancio (numero pari o dispari) esamina il disegno corrispondente, sotto al quale troverai il numero del paragrafo a commento del tuo esito.

NUMERI DISPARI

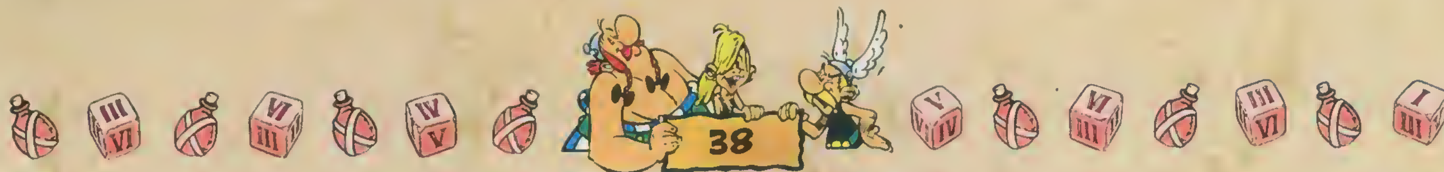


133

NUMERI PARI



138



126

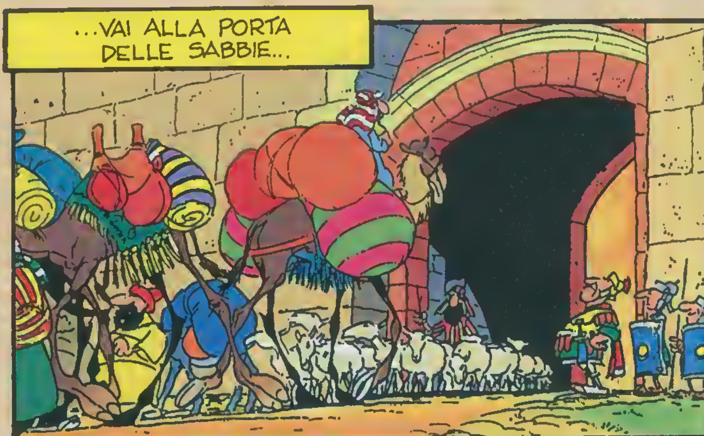
« Panoramix mi ha parlato di te » dichiara Numerobis. « Sei fortunato che mi trovi ancora vivo: quanto prima sarò dato in pasto ai coccodrilli sacri! Ma sai, mi sto facendo il sangue cosí amaro che loro non ne vorranno proprio sapere di me!... La costruzione della diga era andata liscia come l'olio! Naturalmente si è dovuto smontare il tempio per evitare che scomparisse inghiottito dai flutti... Ebbene, con il pretesto che i lavori andavano troppo per le lunghe, Cleopatra ha fatto rinchiudere Panoramix nel suo palazzo di Menfi! Per giunta il progetto originale del tempio è misteriosamente scomparso, e noi ovviamente siamo stati costretti a ridisegnarlo. Ma l'arresto del druido ha interrotto l'operazione; e da allora, per motivi a me oscuri, non riesco a rifare il progetto da solo! »



Ma roba da matti! Cleopatra, amica da sempre degli irriducibili Galli, ha fatto arrestare Panoramix?!... Bisogna scoprire gli altarini di questa faccenda!
- Sbrigati al **151**.

127

« A parte venire a vedere il mio concerto, che cosa ti ha condotto qui? » ti chiede il "faraone di Menfi". « Tra appassionati di bella musica non ci si nasconde nulla, no?... »
Ti ascolta con attenzione; dopodiché esclama: « Posso aiutarti! Ho fans in tutto il mondo, persino tra i nomadi del deserto. Uno di loro mi ha parlato di un tempio che sorge in un'oasi a quattro giorni di cammino da qui... »
Non ti rimane che raggiungere la Porta delle Sabbie. Sei cosí



simpatico a Elvis che lui ti fa, a mo' di saluto: « E ricordati che di giorno gli occhi sono piccoli e di notte diventano smisurati!... »
- Vai al **211**, alla ricerca del... tempio perduto!

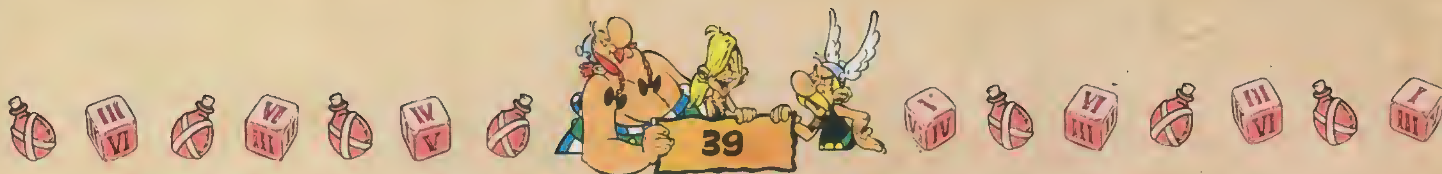
128

Il piú recente cantiere di Stocafis si trova non lontano dal quartiere dei bazar di Menfi.
« Comprate "Faraone Sera": le ultime sensazionali notizie dell'Impero per soli 5 sesterzi! » va dicendo uno strillone.
- Se vuoi leggere le notizie del giorno vai al **147**.
- Altrimenti prosegui verso il cantiere al **139**.

129

Un profumino a te ben noto pervade le cucine.
« Tutti i gusti sono gusti, però è disgustoso: qui non si fa che degustare! Che gusto c'è? Ah, le mie povere papille gustative! » protesta il capo degli assaggiatori.





Sul camino... GNAM! GNAM!.. un magnifico cinghiale si sta arrostendo alla maniera gallica.

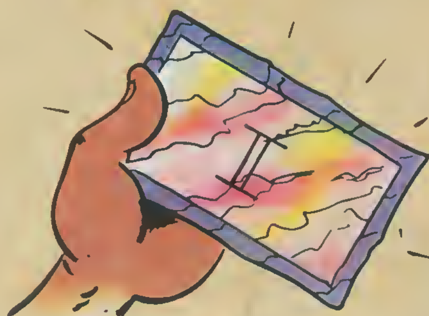
• Allettato, gli proponi di occuparti tu del cinghiale. Vai al **146**.
• Preferisci assaggiare le perle sott'aceto. Vai al **148**.

130

Un'asse fissata male, e OP!... Oltrepassi la palizzata ma, ahimè, vieni accolto da un benvenuto molto particolare: una scarica di colpi di frusta... a salve!



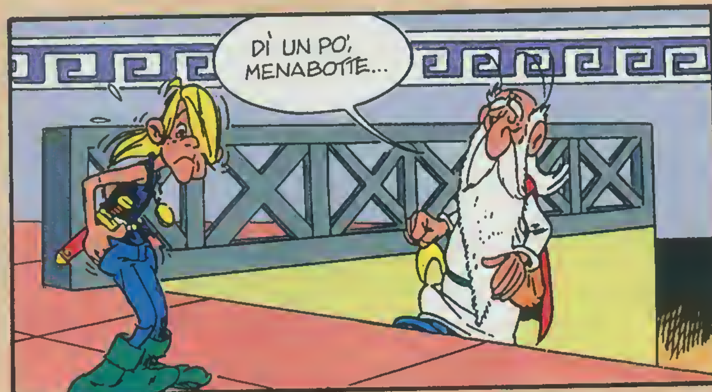
« E cosí stavi per tagliare la corda, eh? » sbraita un ometto paonazzo per la collera.
« Calmati, Parabris, da bravo, calmati! » dice un altro che dovrebbe essere Stocafis. E aggiunge, rivolto a te: « Il mio braccio destro Parabris è sempre pronto a schioccare la frusta. È fatto cosí... Per di piú ha sempre sognato di avere uno schiavo gallo: vecchie ruggini... Ma dimmi: che cosa posso fare per te? »
E per rabbonire Parabris, ti dà una tavoletta-invito che reca scolpito il numero 1. (*Scrivila nella lista degli accessori.*)



• Senza tanti salamelecchi, gli spieghi il motivo della tua visita al **118**.
• Mostrandoti interessato al... postmoderno gli chiedi di visitare il suo cantiere al **145**.

131

Due rampe di trentanove scalini per arrivare al piano di sopra! Pant pant!... Un rumore di passi risuona nel corridoio. È Panoramix, seguito da Cleopatra!!! Il tuo destino è nelle fauci dei coccodrilli!... Invochi Toutatis, Belenos e via divinizzando, affinché il druido non tradisca la tua identità... E una volta che l'hai superato ti ritieni salvo!



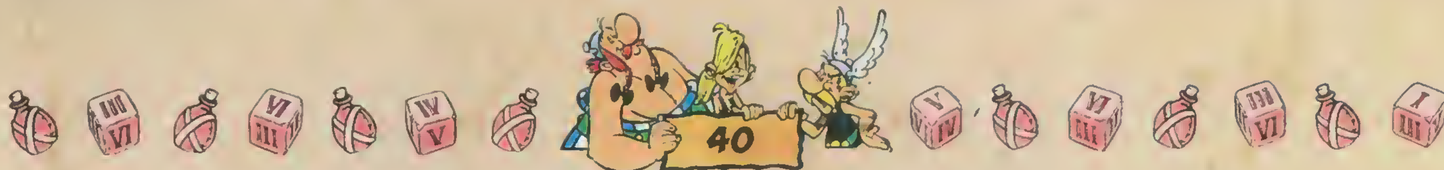
« Di' un po', Menabotte, non lo si saluta piú, il proprio druido adorato?! » esclama Panoramix tutto sorrisi. Sembrerebbe in libertà... « Rassicurati: Cleopatra è sempre amica fedele degli irriducibili Galli » continua poi. « Approfittando dell'assenza di Asterix e Obelix, i Romani han tentato di catturarmi al mio arrivo in Egitto. Allora, adducendo a pretesto la lentezza dei lavori di ricostruzione, la regina ha finto di farmi arrestare perché qui sono piú al sicuro che altrove... Dunque, sei già stato al tempio di Tenesis? Lo sai che si tratta della copia di un edificio sperduto nel deserto? Ma dimmi com'è: sarà ricostruito del tutto, ormai... »

• Vai al **132**.

132



Le tue dichiarazioni gettano Cleopatra nello sconforto. « Un'importante cerimonia deve svolgersi tra poco davanti alla statua d'oro del tempio » sospira la regina. « Se non avrà luogo, sarà molto grave per l'Egitto!... Ma chi l'avrà mai trafugato, il progetto originale? »



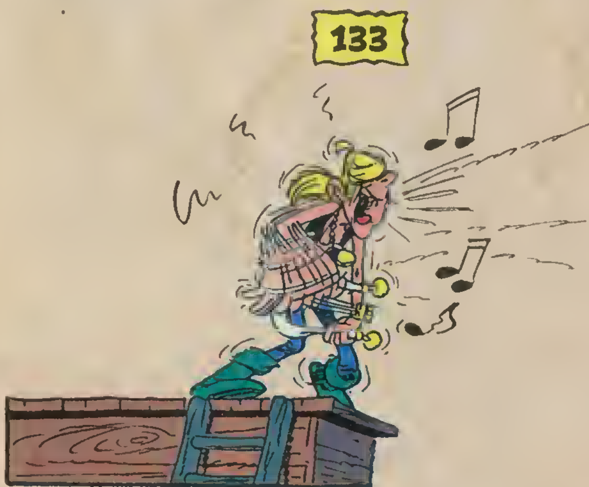
« Ci sono i Romani dietro a questa faccenda! » esclama Panoramix. « Sperano di avermi in cambio del progetto! »
« In tal caso il progetto si trova nel quartier generale, a Menfi! » ribatte Cleopatra. « Non si dice che una squadra degli *Occulta Servitia** dell'Impero sia arrivata qui da poco?... E se invece dei Romani il colpevole fosse Stocafis? Essendo rivale di Numerobis, forse ha voluto fargli uno sgambetto impedendogli di ricostruire il tempio... Guarda caso, lui ha appena avviato un cantiere a Menfi... »



« Menabotte, tu sei l'unico che può aiutarci! » esclama Panoramix in tono solenne. « Io potrei anche tracciare un nuovo progetto basandomi sul tempio che è servito da modello a quello di Tenesis, ma tale tempio sorge in un'oasi sperduta nel deserto, e io purtroppo non posso andare in giro senza la protezione di Asterix e Obelix i quali, preoccupati di non vedermi tornare, devono essersi già messi in viaggio per l'Egitto! Intanto, tu devi trovare i ladri e recuperare il progetto! »
Qualsiasi piano intendi seguire, devi recarti nella bella città di Menfi.
• Vai al **156**.

* I servizi segreti di allora...

133



Con un pizzico di allenamento ce la faresti! Però, intanto, ti tocca smettere sotto una pioggia di fischi... Ahimè, non sei abbastanza molleggiato per incontrare Elvis!

Per fortuna, giungi alla Porta delle Sabbie.
• Allunga il passo al **211**, verso l'oasi e la copia del tempio di Tenesis.

134

Missione compiuta: hai battuto il tuo primo soldato egiziano. Purtroppo, nessuno è lí per farti un applauso: il tizio grande e grosso è svenuto per la paura. I suoi vestití, piú che quelli del soldato, ti suggeriscono un'idea. Dopo averli indossati, parti diretto al palazzo.



« Oh, finalmente! Guarda che ti stanno aspettando, lassú » dice la sentinella, indicandoti una maestosa scalinata.
• Vai al **131**.

135



« Niente male per un principiante » sussurra un ometto avvoltolato in un mantello fin troppo largo per lui, allorché la porta si apre senza far rumore. « Chiamami Acidocloridrix... Sei Gallo, vero? È una carta vincente... »
• Vai al **114**.

136

Lo scantinato brulica di gente. Elvis entra in scena e fa furori. Che ritmo infernale!... Queste sí, son vacanze come piacciono a te!...

- Se sei atteso da Elvis, vai al **127**; altrimenti al **125**.

137



Op, op, op!... Ostenti la tua falcata armoniosa, suscitando l'ammirazione del tuo istruttore. « Ma bravo! Da domani verrai incorporato ai famosi Elmetti Rossi* e avrai la fortuna di partire immediatamente per la lontana Persia... »
L'AVVENTURA È TERMINATA. Questa avventura, per lo meno: a quanto pare ne comincia un'altra!...

* Quando il berretto prenderà il sopravvento sull'elmo, i componenti di questo reparto scelto verranno chiamati Berretti Rossi.

138

« Bravo! Sei supermolleggiato! » commenta il tipo con la collana. « Eccoti il primo premio: una collana come la mia... E per di piú, Elvis ti vuol ricevere! »

- Vai al **127**.



139



Il cantiere di Stocafis è protetto da un alto steccato.

- Se hai una tavoletta d'invito, recati al **155**.
- Altrimenti, puoi sempre contare sulla tua solita buona stella. Vai al **130**.

140

Non appena hai lasciato le cucine, le porte del palazzo si sono chiuse. Un tipo assai corpulento, seguito da una sentinella di Cleopatra, fa la sua comparsa nel viale che conduce al palazzo. Se non vuoi trascorrere la notte all'addiaccio, datti da fare!

- Attacchi l'omaccione al **153**.
- Tenti di neutralizzare la sentinella al **111**.

141



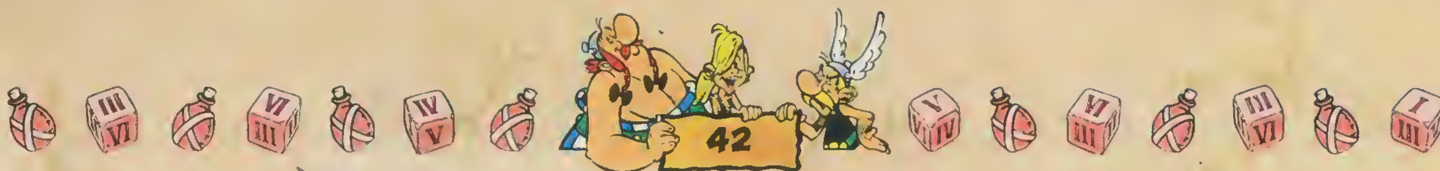
Un tipo grande e grosso si sta dirigendo verso l'ingresso del palazzo; un soldato egiziano lo segue a ruota.

- Passi all'attacco? Vai al **115**.
- Passi... dal retro del palazzo? Vai al **113**.

142

« Torna a casina, su... Prendi i tuoi stracci e va'!
Nella nostra città regna l'alessandrin:
di casa dove sta non lo sai certo tu...
torna quando sarà dentro il tuo cervellin! »
Cosí ti dice la guardia respingendoti.

- Prova a vedere se hai miglior fortuna alla porta di servizio. Vai al **113**.



143

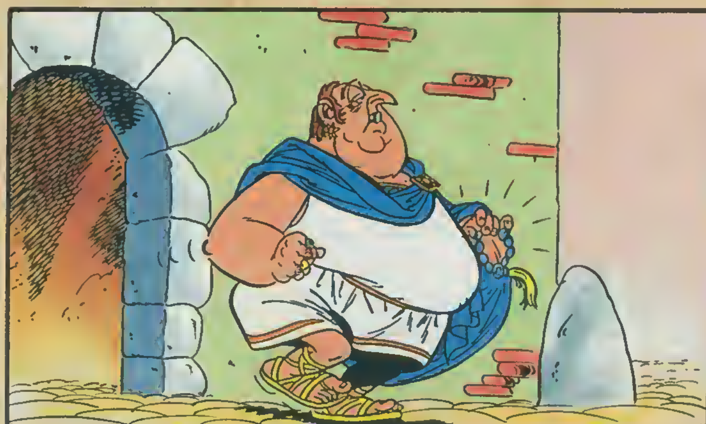
Pensa a che faccia farebbero i tuoi amichetti di Lutezia se ti vedessero adesso... Tu, Menabotte, con l'uniforme romana!!! Ma bando alle ciance e occupiamoci del progetto del tempio. A quanto pare si sta discutendo animatamente dietro a quella porta...



• Spinto dalla curiosità fai per aprire. Affronta una prova di abilità (*difficoltà 3*). Se vinci vai al **117**, se perdi al **135**.
• Non è il caso di impicciarsi degli affari altrui. Ne hai abbastanza dei tuoi. Vai al **124**.

144

Ottenuto l'1 da Stocafis e il 44 al quartier generale, eccoti al 144: bel colpo! Questo è il rione piú malfamato di Menfi! I tuoi inseguitori hanno perso le tue tracce, ma tu sei finito in un vicolo cieco. Hai una sola possibilità: infilare la porta di uno scantinato da cui proviene la musica che piace a te e che ti ricorda i tuoi successi a Trambustock*.
« Che cosa ti ha condotto qui da Elvis? » ti chiede un uomo

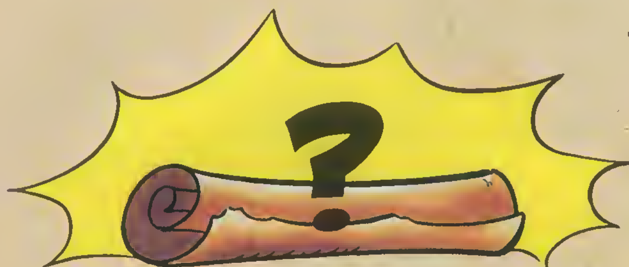


agghindato con una collana dalla quale pende una ciocca di capelli.
Hai riconosciuto la musica! Ma sí, è lo stile di Elvis, il bardo che fa *petra*, che si fa chiamare anche il "faraone di Menfi"!
• Se prima della tua partenza Assurancetourix ti ha fatto un regalo, vai al **154**. Altrimenti, al **120**.

* Vedi *La vedette armoricana*.
** *Petra* (cioè roccia) verrà grossolanamente tradotto dai Bretoni col termine "rock".

145

« Senti un po', ma per chi mi hai preso? Nessun Gallo si è mai interessato alla mia arte: voi Galli preferite tutte le stravaganze di quel balordo di Numerobis. Se è il progetto che vuoi recuperare, sappi che non è qui! In ogni caso, nessuno riuscirà a trovarlo... Ah, ah, ah! »
La minaccia è chiara e Stocafis comincia a spazientirsi...
• Scappa verso il quartiere dei bazar al **157**.



146

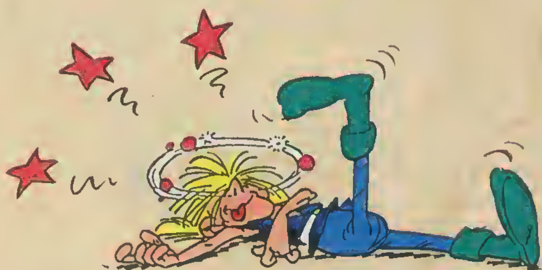
« Di questi tempi gli apprendisti coraggiosi come te sono ben rari! » esulta l'assaggiatore capo. « Porta questo cinghiale nel salone al primo piano. »
Ma si capisce: il cinghiale è destinato a Panoramix! I tuoi modi stanno diventando quelli di un professionista dello spionaggio, di uno Zerozeroseix gallico, o giú di lí!
• Vai al **131**.

147

Buone notizie: un'inserzione reclamizza l'architettura di Stocafis. I lettori di "Faraone Sera" sono invitati a una visita guidata nel suo cantiere, con ingresso libero per tutto un giorno! La tavoletta-invito è alla pagina 1 del quotidiano.
• *Annota questo numero sulle tavole.* Vai al **139**.



148



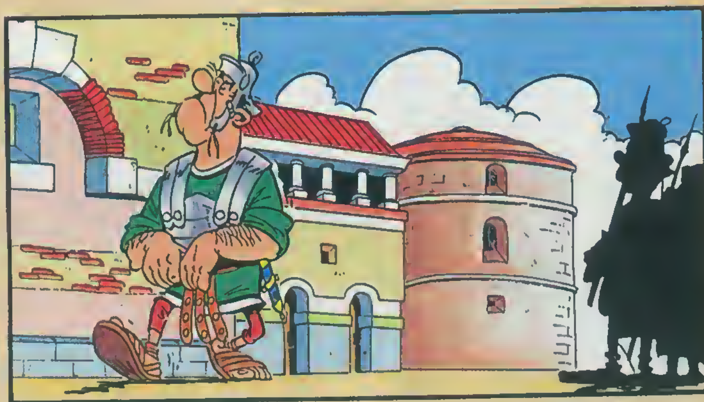
Solo una testa di cappero può preferire l'aceto a un buon cinghiale arrosto! I viaggi plasmano la gioventú... ma rovinano lo stomaco, e tu perdi i sensi per via di un'indigestione tremenda. L'aceto era troppo... perlato per un assaggiatore inesperto come te. Le tue vacanze si concludono nell'ospedale di Menfi e... L'AVVENTURA È TERMINATA.

149

I Romani non sembrano molto al corrente circa il tempio di Tenesis. Dunque, non possono averne il progetto: bisognerà cercarlo altrove... Ti allontani dal quartier generale a tutta birra mentre tre legionari si gettano al tuo inseguimento. C'è un solo modo per seminarli: addentrarsi nel quartiere dei bazar di Menfi.

• Vai al **157**.

150



« Niente male per un damerino come te » commenta il legionario. « Comincerai come sentinella. Mettiti questa uniforme e appostati davanti a quella porta in fondo al corridoio. »

• Vai al **143**.

151

È quasi notte quando arrivi davanti alla residenza estiva di Cleopatra. Fare gli eroi è facile, ma adesso come entri nel palazzo?

• Se hai la guida del *Viatoris Circulus*, consultala al **119**.
• Fai il giro del palazzo al **113**.
• Se preferisci attendere prudentemente un'occasione propizia, vai al **141**.

152

« Per caso posso far... delle domande a te? » azzardi.
« Ragazzo, a dire il ver, è troppo tardi, ahimè! » declama la sentinella di guardia.



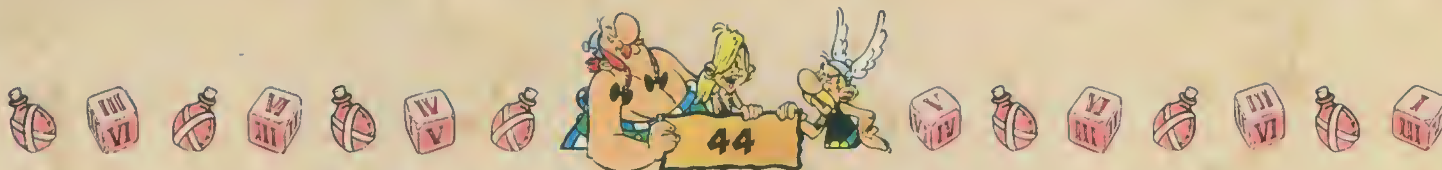
Colto alla sprovvista resti interdetto... Non troppo a lungo, però, sennò l'altro si spazientisce. E adesso come replichi?

• « Smarrito mi son in questa città: trovami alloggio, per carità... » Vai al **142**.
• « Dopo tanta strada giungo finalmente: trovami un riparo premurosamente... »Vai al **116**.

153

Lo zio d'Armorica deve darti ancora qualche lezioncina di strategia... Mentre fatichi alquanto per avere la meglio sul tuo avversario (grande e grosso com'è), la sentinella ti carica di botte. Aspettati di essere ricondotto ad Alessandria e poi tradotto in Gallia. L'AVVENTURA È TERMINATA, benché Panoramix non fosse lontano.





154



« Fantastico! Vieni dal villaggio in cui vive IL vero ammiratore di Elvis?! » esclama l'uomo allorché gli mostri la ciocca che ti ha dato Assurancetourix. « Il "faraone di Menfi" sarà felice di riceverti personalmente dopo il concerto. »

- Vai al **136**.

155

« Avanti, prego! Il mio padrone sta per cominciare la visita » dichiara un uomo dal naso prominente. Appuntato al perizoma ha un distintivo rotondo con la scritta: « Il mio nome è Parabris ». Da lui ricevi una tavoletta su cui è inciso il numero 1. (*Annota la tavoletta fra gli accessori*).

« Come potete osservare » illustra Stocafis « quest'opera imponente rifletterà una volta di piú il genio del suo ideatore... che poi sarei io. » Al termine della visita guidata, affronti Stocafis senza indugio alcuno.

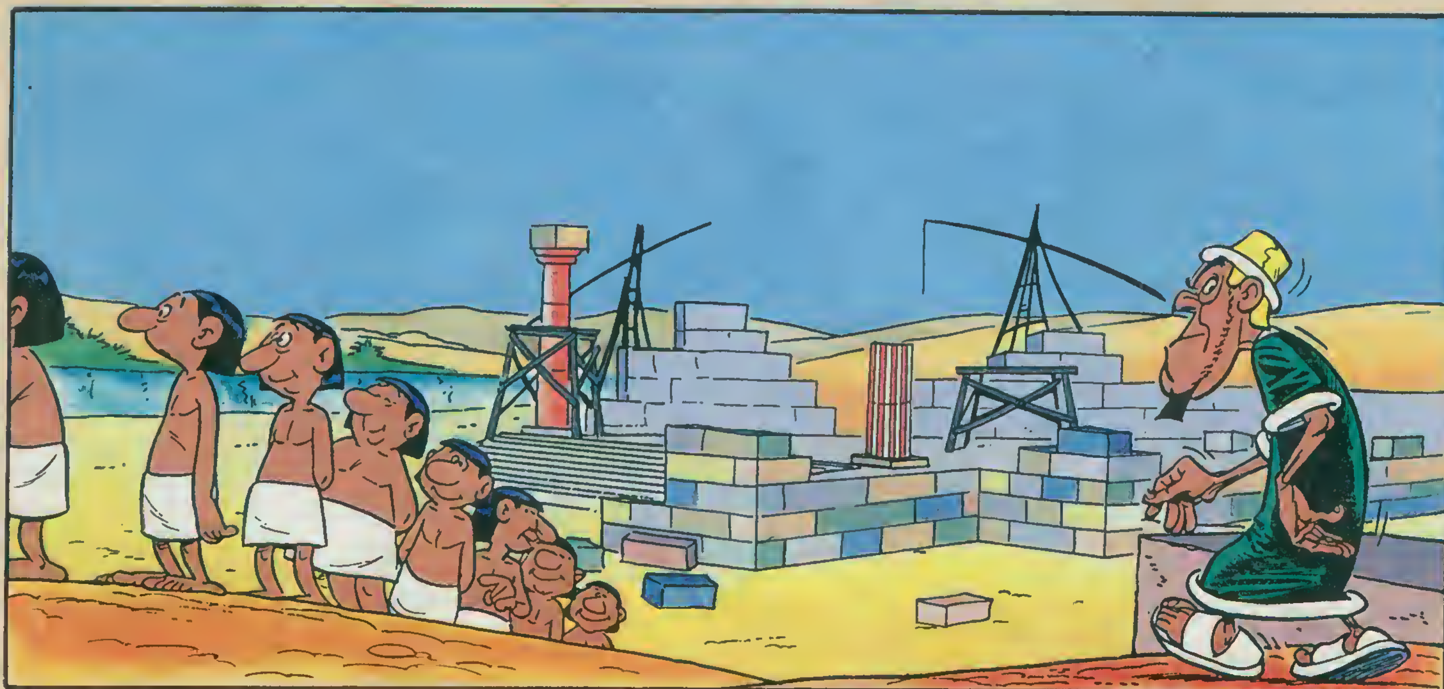
- Vai al **118**.



156

Finalmente a Menfi! Non è proprio il caso di andare agli estremi confini del deserto per rifare il progetto: è piú facile ritrovare il progetto rubato. Ricordati che Panoramix e Cleopatra sospettano dei Romani e di Stocafis.
Lo sai, vero, che Menfi è famosa per il suo quartiere dei bazar? Ma non avrai certo il tempo, tu, per andarci: è roba per turisti, no?

- Vai al quartier generale romano al **112**.
- Vai da Stocafis al **128**.



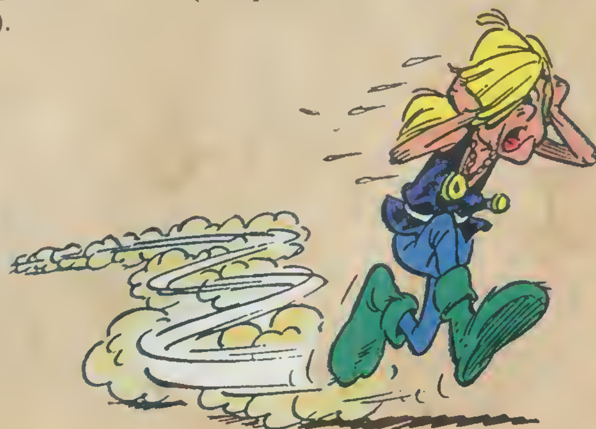
CAPITOLO IV

UN BEL BAZAR

157

Dopo mille peripezie fai il tuo ingresso nel quartiere dei bazar di Menfi. Come puoi vedere dalla piantina, è costituito da un intricato dedalo di viuzze sulle quali si affacciano botteghe e laboratori d'ogni sorta. Si accede al quartiere (o se ne esce) attraverso tre porte: la prima, Porta d'Alessandria, si trova proprio di fronte al quartier generale romano; la seconda, Porta del Nilo, è situata vicino al cantiere dell'architetto Stocafis; quanto alla terza, Porta delle Sabbie, dà sul deserto e si può raggiungere solo attraverso un rione ritenuto malfamato e pericoloso, benché chiamato "Paese della Grazia".
Il tuo scopo è quello di seminare gli inseguitori nei vicoli di Menfi e di uscire dalla città sano e salvo. Leggi attentamente alle pagine seguenti le regole per muoverti in questo spietato labirinto.

Per indicare sulla cartina la tua avanzata, nonché quella dei tuoi avversari, serviti sia di due diverse matite colorate, sia di due simboli diversi (un quadratino e un tondino, ad esempio).




QUARTIER GENERALE ROMANO
PORTA D'ALESSANDRIA
NILO
PORTA DEL NILO
CANTIERE DI STOCAFIS

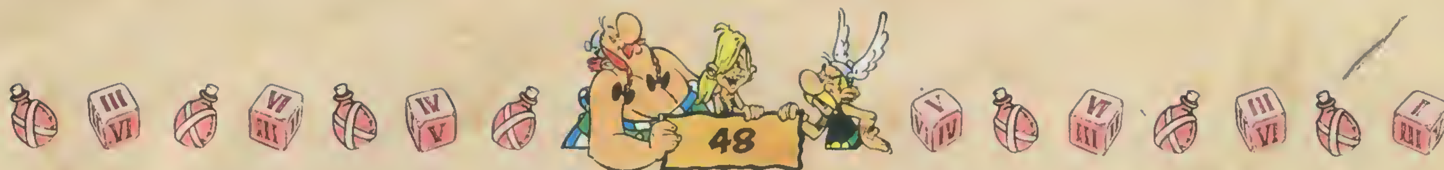
I BAZAR DI MENFI



MENABOTTE				
A	158	194	176	183
B	200	166	206	208
C	184	184	184	184
D	188	160	171	188
E	190	159	205	170
F	161	161	161	161
G	163	163	163	163
H	210	192	207	199
i	169	191	180	202
J	175	175	175	175
K	167	201	185	177

ROMANI	
I	198
II	172
III	164
IV	181
V	193

STOCAFIS	
	197
	165
	203
	189
	187



SE TI ADDENTRI NEL QUARTIERE DEI BAZAR PER LA PRIMA VOLTA...

Le viuzze sono divise in caselle. Lancia il dado e avanza di tante caselle quanti sono i punti ottenuti. Se finisci in una casella bianca, rosa o verde, non succede niente; se invece ti fermi su una casella arancione su cui è indicata una lettera dell'alfabeto, consulta la TAVOLA DI MENABOTTE. Nel punto in cui la fascia corrispondente a tale lettera s'interseca con la colonna relativa all'abito che indossi in quel momento, trovi il numero del paragrafo che devi affrettarti a leggere.

Dopo ogni lancio effettuato per te, effettuane un altro per conoscere il tratto di strada percorso dai tuoi inseguitori, i quali procedono lungo il tuo stesso itinerario salvo indicazione contraria e tranne nel caso che tu, nel precedente lancio per determinare il tuo spostamento, abbia ottenuto 1 o 6: se la piantina lo permette, puoi allora dirottare gli inseguitori in tutt'altra direzione (e magari costringerli a una marcia indietro!). Ovviamente, nel turno successivo essi riprenderanno a darti la caccia.



Avrai già senz'altro notato che molti bazar s'affacciano sulle stradine: sono indicati con dei semicerchi arancione contrassegnati anch'essi da una lettera dell'alfabeto (per la quale consulterai come sempre la TAVOLA DI MENABOTTE).

Solo tu puoi entrare nei bazar, se vuoi: i tuoi inseguitori no, in nessun caso! E se lo preferisci puoi restare lí dentro fermo un giro.

Nel frattempo gli altri proseguono la corsa nella tua stessa direzione. Se passano davanti alla bottega in cui sei nascosto, e se il dado lo consente, puoi indirizzarli su una falsa pista.

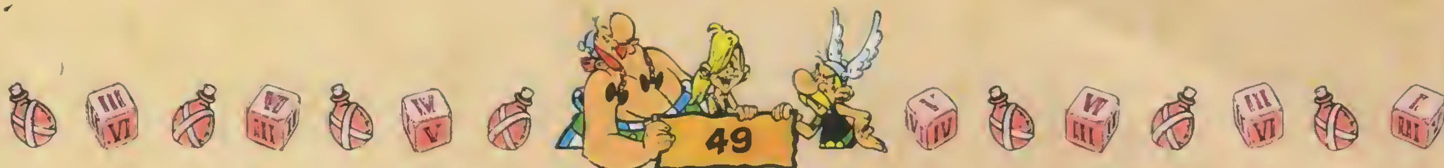


Ogni volta che ti fermi in una casella arancione contrassegnata da una lettera, sbarrala con la matita e da quel momento considerala come se fosse una casella bianca: se ripassi di lí non devi fare piú nulla.

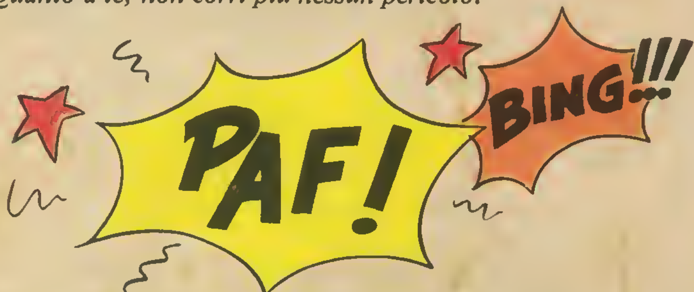
Se vieni raggiunto dai tuoi inseguitori, diventi loro prigioniero... Ma non preoccuparti: quanto prima verranno a liberarti Asterix e Obelix, come pure Panoramix... Dopodiché rientrerai in Gallia senza però aver portato felicemente a termine l'impresa.

Indica la tua marcia e quella dei tuoi inseguitori, scrivendo la vostra iniziale sulle caselle in cui sosterete: M sta per Menabotte, S per Stocafis, R per Romani. Se vuoi che la piantina resti piú pulita possibile, a mano a mano cancella i segni che non servono piú. E quando te ne andrai definitivamente dal quartiere dei bazar (al piú presto, si spera), fai una crocetta sulla casella occupata in quel momento dai tuoi avversari. Se per disgrazia dovessi rifugiarti nuovamente nel quartiere, sappi che, prontamente informati della cosa, i tuoi nemici riprenderanno a inseguirti dal punto in cui erano rimasti la volta prima.





SE I CASI DELLA VITA TI HANNO GIÀ INDOTTO AD AVVENTURARTI UNA PRIMA VOLTA NEL QUARTIERE DEI BAZAR...
Le regole del gioco restano le stesse, ma non esitare a rileggerle con la dovuta attenzione.
Hai senz'altro lasciato sul posto degli inseguitori, dopo il tuo primo attraversamento: falli ripartire dalla casella che hai contrassegnato con una crocetta.
Se sei inseguito da piú avversari, dopo aver lanciato il dado per te lancialo per ognuno di loro. Se per tua buona fortuna avversari diversi si ritrovano sulla stessa casella, accade inevitabilmente un bel parapiglia e si fanno fuori fra di loro! Quanto a te, non corri piú nessun pericolo.



- Inseguito dai Romani, desideri recarti da Stocafis. Vai al **178**.
- Lasci il cantiere dell'architetto per raggiungere al piú presto il quartier generale romano. Vai al **168**.
- Sei già stato sia al quartier generale romano sia da Stocafis. Corri al **179**.

158

Entrando in una "anforeria" frequentata esclusivamente da soldati romani dovevi immaginarlo che ti avrebbero buttato fuori! Perciò sei di nuovo in strada, adesso, e non ti resta che sperare che i tuoi inseguitori non ti raggiungano.



159

CRACK! BUM! Sei andato a sbattere contro una bancarella di verdura: che "scalogno"! Devi offrire al mercante un risarcimento di 10 sesterzi.

Se la tua borsa è a secco, tira pure sul prezzo, *ma intanto i tuoi inseguitori giocano 2 volte di seguito.*

160



Mentre arranchi nei pressi di un cantiere di lavori stradali in corso, il capomastro ti scambia per uno dei suoi manovali. Sta' al gioco *e lascia passare i tuoi inseguitori, i quali avanzano di 10 caselle. Dopodiché lancia il dado per loro.*

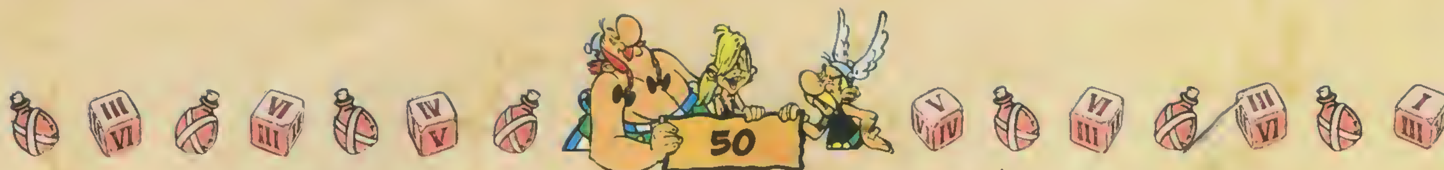
161



La Porta d'Alessandria, finalmente! Se sei inseguito...
- ... da 2 persone, vai al **209**.
- ... da 5 persone, vai al **195**.
- ... da 3 persone, vai al **174**.

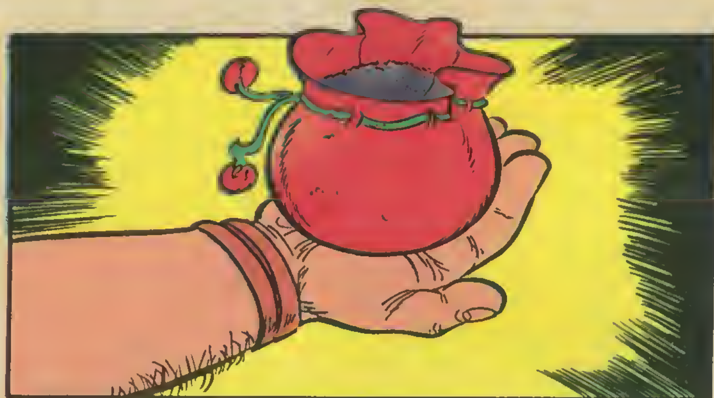
162

Rimettiti gli abiti da Gallo prima di recarti da Stocafis. *Non dimenticarti di segnare una crocetta sulla casella occupata dai tre Romani.*
- Vai al **128**.



163

Nel vederti inseguito, un commerciante compassionevole ti offre un sacchetto pieno di pepe. Se verrai catturato, potrai lanciarlo in faccia ai tuoi inseguitori, accecandoli e disarmandoli. Potrai inoltre accordarti un nuovo vantaggio su di loro, equivalente a 2 lanci di dado. *Inscrivi questo accessorio e le sue virtú sulle tavole dell'avventura, sempreché tu decida di portarlo con te.*



164

In preda a una crisi di spionite acuta, Acidocloridrix sta perquisendo tutte le case del quartiere ed è disposto persino a una marcia indietro pur di non lasciare nulla al caso.
Lancia immediatamente il dado per sapere di quante caselle retrocedere.

165

Stocafis s'imbatte in uno dei suoi piú ragguardevoli clienti: gli affari sono affari, e cosí è costretto a fermarsi: *approfittane per giocare 3 volte di seguito*!

166



« I tuoi vestiti son troppo nuovi perché io possa sperare che tu faccia acquisti da me... » esclama il sarto nel cui laboratorio sei capitato. « E i perdigiorno, io li metto alla porta! » Ti ritrovi in mezzo alla strada. *Lancia il dado per conoscere l'avanzata nemica.*

167



Ahia! Un centurione ti si para davanti: l'unico modo per sfuggirgli è indietreggiare di una casella e rincantucciarti.

168

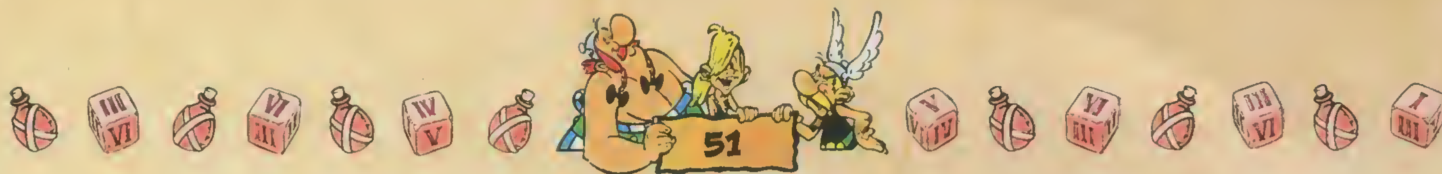
Stocafis e Parabris cercheranno di prenderti prima che tu raggiunga il quartier generale romano. *Ogni volta che i tuoi inseguitori si fermeranno su una casella verde contrassegnata da un geroglifico, consulta la TAVOLA DI STOCAFIS. Troverai un numero corrispondente a un paragrafo dal quale saprai che sorte è riservata a Parabris e al suo padrone.*



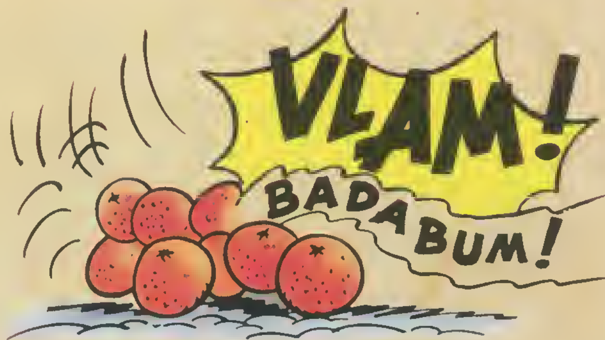
Il tuo vantaggio su di loro equivale a 2 lanci di dado. Parti dalla casella contrassegnata dalla lettera J (Porta del Nilo) senza consultare la tavola di Menabotte, e getta il dado per 2 volte. Se capiti in una casella arancione, consulta la TAVOLA DI MENABOTTE; se capiti in una casella verde, lancia il dado per Stocafis e Parabris... E cosí via! Per ulteriori precisazioni, rileggi le regole del gioco al paragrafo **157**.

169

Passando su un ponte che attraversa un canale... ZIP!... scivoli e... PLUF!... finisci in acqua. La corrente ti trascina verso il Nilo fino al ponte successivo, all'altezza del quale riprendi il cammino.

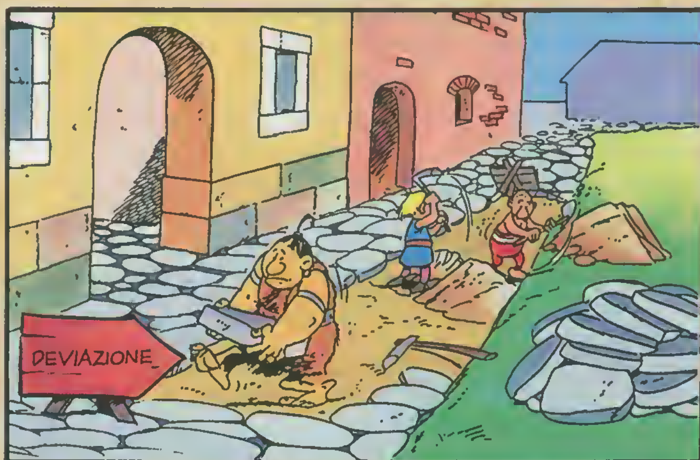


170



VLAN! Il tuo bel nasino ha un... incontro ravvicinato con un carretto di arance. Niente paura! Per trattenere i frutti che stanno per filarsela, basterà che allarghi con grazia il tuo ampio mantello...

171



La strada è interrotta per lavori in corso, ma non è il caso di fare dietro-front. Continua pure nella tua direzione: non facendo in tempo a tartassare te, gli operai se la prenderanno con i tuoi inseguitori... *Costoro, coi piedi piantati nel cemento fresco, resteranno fermi 2 giri.*

172

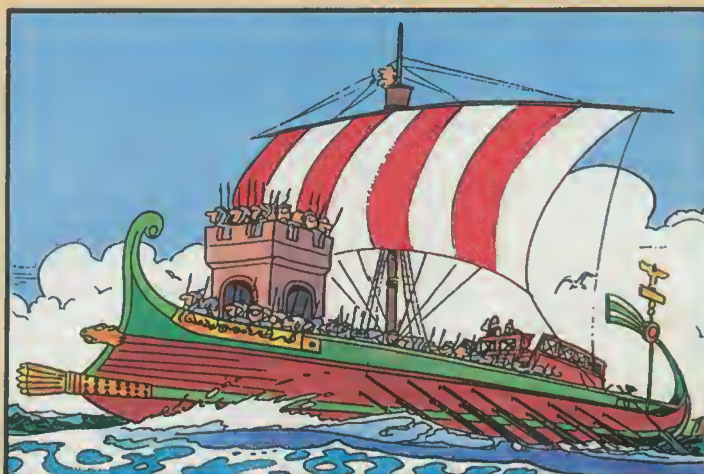
La spia Acidocloridrix ti ha individuato e con un cenno della mano indica ai suoi la strada da seguire. Ma siccome il mantello da spia lo rende invisibile ai compagni, *per informarli piú chiaramente deve tornare indietro di 2 caselle.*

173

Partendo dalla lettera F (se vieni dal quartier generale) o dalla lettera J (se vieni da Stocafis), puoi concederti un vantaggio di 2 lanci di dado.

174

Ma che cosa ti è saltato in mente di ritornare al quartier generale romano?! Vieni arrestato in un batter d'occhio da alcuni legionari di guardia e condotto al porto di Alessandria *manu militari*. Destinazione: Gallia. L'AVVENTURA È TERMINATA.



175

Oltrepassi di corsa la Porta del Nilo. Qual è il numero dei tuoi inseguitori?
- 2... Vai al **204**.
- 3... Vai al **162**.
- 5... Vai al **186**.

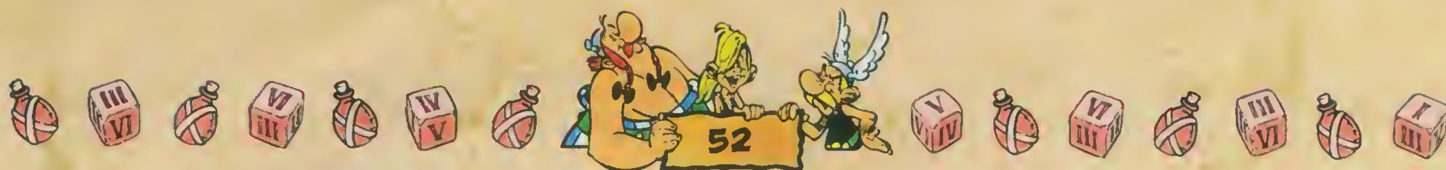
176

Se non vuoi essere messo alla porta di questa taverna, ordina prontamente da bere (per 10 sesterzi)!



177

Straordinario! Il mantello da spia fa meraviglie... La pattuglia romana che sta passando lí vicino non ti ha neanche visto!

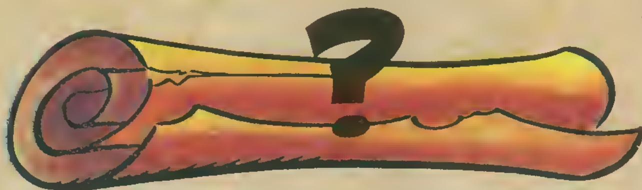


178



Ti sta inseguendo un terzetto di Romani, costituito da Acidocloridrix (il capo delle spie), Imprigioniamolus (un legionario istruttore) e Romeomontecchius (noto avvinazzato). Il tuo scopo è quello di raggiungere al piú presto la Porta del Nilo, oltre la quale si trova il cantiere di Stocafis. *Ogni volta che i Romani si fermano su una casella rosa (contrassegnata da un numero romano) consulta la TAVOLA DEI ROMANI e al paragrafo indicato scopri la sorte loro riservata. Il tuo vantaggio sugli inseguitori equivale a 2 tiri di dado. Parti dalla casella arancione contrassegnata dalla lettera F (Porta d'Alessandria) senza consultare la TAVOLA DI MENABOTTE, e lancia il dado per 2 volte successive. Se capiti in una casella arancione, consulta la TAVOLA DI MENABOTTE. Se capiti in una casella bianca, getta il dato per i Romani... E cosí via! Per ulteriori precisazioni, rileggiti le regole del gioco al paragrafo* **157**.

179



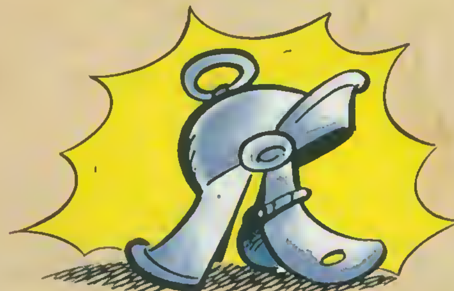
Dunque, il progetto non è nelle mani di Stocafis, né in quelle dei Romani! Ti tocca andare nel deserto... alla ricerca del tempio perduto, di cui ti ha parlato Panoramix. Ma prima devi uscire dal quartiere dei bazar: la Porta d'Alessandria dev'essere sorvegliata dai Romani, quella del Nilo dagli sbirri di Stocafis...
C'è una sola... via d'uscita, e passa attraverso la Porta delle Sabbie. Per raggiungerla occorre attraversare un rione pericoloso le cui viuzze non sono neppure tracciate sulla piantina!...

• Se hai scelto l'orientamento quale attitudine secondaria, vai al **196**. Altrimenti, al **173**.

180

Il ponte che attraversa questo canale è stato distrutto da una piena del Nilo. Non ti resta che procedere a nuoto, mentre i tuoi inseguitori guadagnano terreno. *Aumenta di 2 caselle il tragitto indicato per loro dal dado.*

181



Nella foga, i Romani commettono l'irreparabile gettando scompiglio in un corteo sacro. *Ricondotti alla Porta d'Alessandria, sono costretti a ricominciare l'inseguimento dal punto di partenza!*

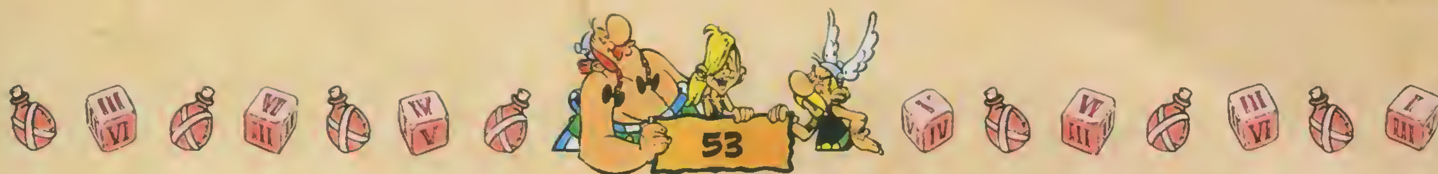
182

Per il momento non hai alcun motivo di dirigerti verso la Porta delle Sabbie. *Torna sui tuoi passi in direzione della Porta d'Alessandria o della Porta del Nilo.*

183



Aiuto! Sei capitato in una "anforeria" frequentata esclusivamente dai Romani. Per fortuna il tuo mantello da spia ti permette di passare del tutto inosservato!



184



Uhm, uhm! Sei giunto al limitare di una zona malfamata, le cui viuzze non sono neppure tracciate sulla piantina. Hai qualche motivo serio per trovarti qui? Vediamo un po'...

- *Se puoi, affianca i numeri che hai via via annotato sulle tavole dell'avventura, dopo essere andato da Stocafis e al quartier generale (la cifra di Stocafis va prima dell'altra); recati poi al paragrafo corrispondente*.*
- *Altrimenti, prosegui per la tua strada al* 182.

* 144.

185



Passa un centurione e tu lo saluti con la tua immancabile classe. « Non sarà mica un saluto d'ordinanza, questo?!... Un po' di educazione... fisica ti farà bene: il centurione Orazius ne ha domati di piú curiazi di te... ehm, coriacei volevo dire! »

Questo contrattempo permette ai tuoi inseguitori di lanciare il dado per 2 volte di seguito.

186

Gli sbirri di Stocafis, che sono a guardia della Porta del Nilo, ti hanno agguantato! Ma tu, non dovevi lasciare il quartiere dei bazar attraverso la Porta delle Sabbie?... Finisci in gattabuia, invece! Ma pazienta per un paio di giorni: Asterix e Obelix verranno a liberarti, nonché Panoramix! Ciò non toglie che la missione è fallita e che... L'AVVENTURA È TERMINATA!



187

I tuoi inseguitori piombano in mezzo a un mercatino e, disorientati dal formicolio della folla, imboccano una pista sbagliata. *Scegli sulla piantina la strada che li allontana maggiormente da te.*

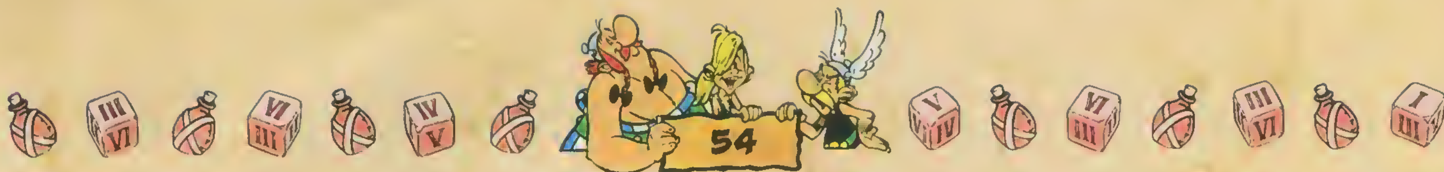
188

Dei lavori stradali stanno per cominciare su questo tratto: sei l'ultimo che riesce ancora a passare. I tuoi inseguitori, invece, dovranno prendere un'altra strada (e tu anche, se ripasserai di qui in futuro!). *Indica l'interruzione sulla piantina.*

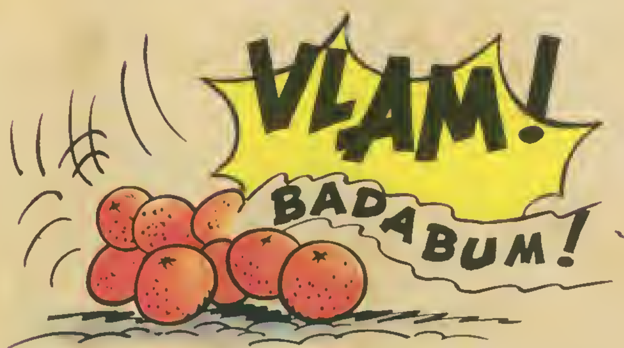
189



Un gruppo di manovali, che passa da queste parti, riconosce Stocafis: ecco un'ottima occasione per giocare un bel tiro a colui che si vanta di distribuire il maggior numero di frustate a clessidra! *Stocafis viene trascinato all'indietro per 5 caselle.*



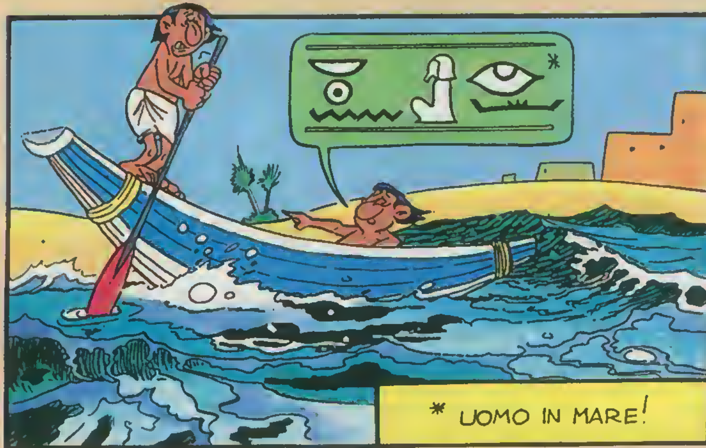
190



In cima a una salita, maldestro come sei, trovi modo di rovesciare un carretto pieno di arance. *Se i tuoi inseguitori sono a meno di 5 caselle da te, perdono un giro ruzzolando sui frutti.*

191

Un ponte attraversa un ruscello che scende verso il Nilo. Sei distratto e una buccia di banana ti spedisce difilato a fare un bel bagno. Per fortuna, un pescatore ti mette in salvo a bordo della propria barca; poi risale la corrente fino al ponte precedente.



192

Sei andato a finire in un emporio romano dove ti offrono una divisa da legionario per 20 sesterzi. Spetta a te giudicare se questa "mascherata" può garantirti un piú tranquillo attraversamento del quartiere. In ogni caso, conserva i tuoi vestiti gallici.

193

Il legionario istruttore Imprigioniamolus è cosí ligio al dovere che ogni volta in cui un monello gli grida "at-tenti", lui si blocca nell'immobilità piú assoluta. È appunto quello che sta accadendo adesso: niente di meglio per intralciare i Romani! *Lancia il dado per te e aggiungi 3 caselle al risultato.*

194

Non appena ti rifugi in questa piccola taverna, una squadra di legionari ti scambia per una guida! Insieme con loro procedi in avanti di 10 caselle. (*Scegli una direzione che ti conduca il piú lontano possibile dai tuoi inseguitori.*) Allorché i legionari s'accorgono della tua incompetenza, te la cavi con una bella pedata dove non batte il sole. Ahiahi! *Ora sei cosí malconcio che i tuoi inseguitori possono giocare 2 volte di seguito.*

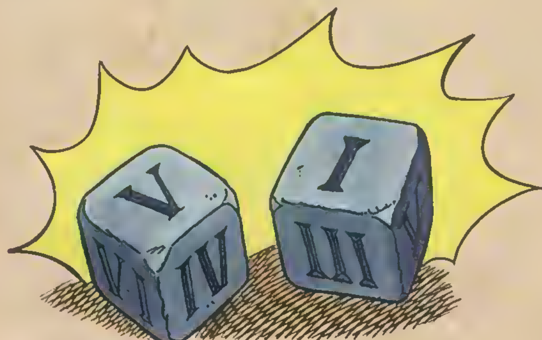
195



Ma non dovevi uscire dalla Porta delle Sabbie?! I legionari a guardia della Porta d'Alessandria ti arrestano. Sarà un piacere per loro cacciarti sulla prima galera in partenza per la Gallia. L'AVVENTURA È TERMINATA!

196

Un ottimo senso dell'orientamento fa guadagnare molto tempo, come vedi. *Accordati un vantaggio di 4 lanci di dado! Parti dalla lettera F, se vieni dal quartier generale romano, o dalla lettera J se ti sei appena congedato da Stocafis.*



197

Parabris ha superato Stocafis, e costui non tollera un oltraggio simile: nel dare una lavata di capo al suo schiavo, *Stocafis ti lascia prendere 3 caselle di vantaggio da aggiungere al tuo prossimo lancio del dado*... La fortuna è con te!

198



Romeomontecchius passa davanti a un localino. Mentre i suoi compagni lo trattengono, *tu aggiungi 2 caselle al tuo prossimo lancio del dado*.

199

« 25 sesterzi... Hai capito bene? 25! Ecco cosa son disposto a darti per il tuo mantello da spia all'ultimo grido! » urla un mercante fenicio di nome Beirutis.



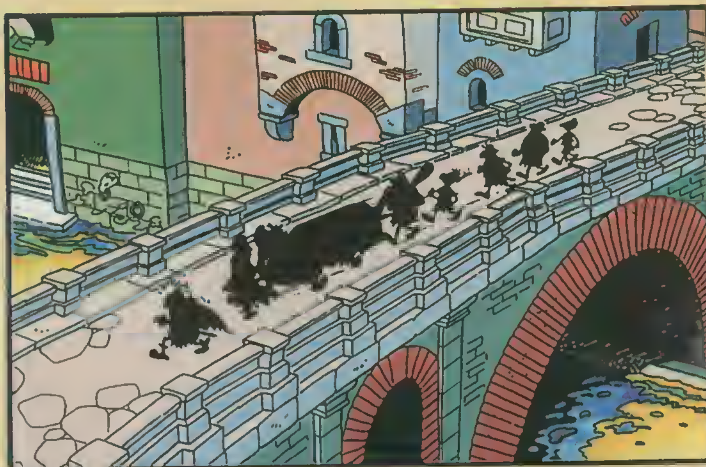
200

Il sarto di questo negozietto ti propone un elegante completo egiziano per 10 sesterzi. Se lo comperi, tieniti sotto i tuoi vestiti gallici: non si sa mai!

201

Una pattuglia romana in normale servizio di ronda sta marciando vicino a te. Gli abiti egiziani ti permettono di passare inosservato.

202



Un corteo funebre sta passando sul ponte. Per evitare un tafferuglio sacrilego, preferisci tuffarti nel ruscello e nuotare fino all'ultimo ponte prima del Nilo.

203

Stocafis inciampa nelle pieghe della sua lunga toga e va a sbattere la testa contro un muro: questo sí che è... avere il bernoccolo dell'architettura! *Perde un giro, ovviamente*...

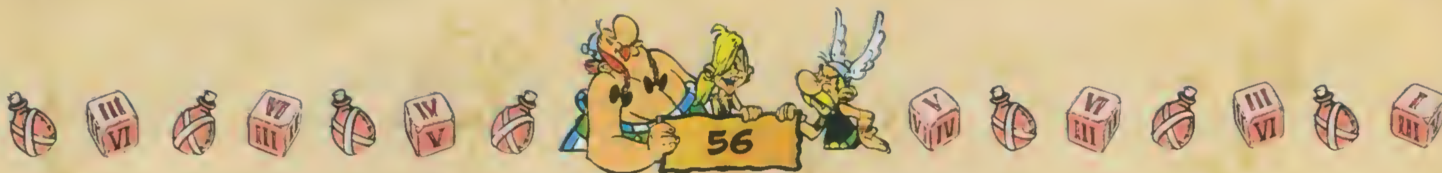
204

Lasciare il quartiere dalla Porta del Nilo, inseguito come sei da Stocafis e Parabris?! Ma dove hai la testa?... Catturato dagli sbirri dell'architetto a guardia della porta, resterai nelle.loro mani finché Asterix e Obelix non verranno a liberarti. L'AVVENTURA È TERMINATA.

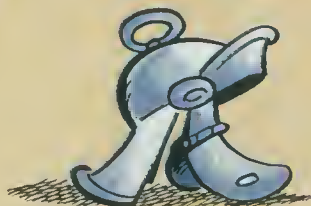


205

Procedendo alla velocità di un carro da corsa Ferrarix, colpisci in pieno il carrettino di un pollivendolo. È il finimon-



do! Il tuo elmo è tutto ammaccato... A mo' di risarcimento il mercante s'accontenta della tua uniforme romana: sei fortunato a cavartela cosí a buon mercato!



206

Il padrone del negozietto in cui sei entrato ti crede un disertore. Vuoi accettare la sua proposta di scambiare la tua uniforme con abiti egiziani? (Tieniti sotto, in ogni caso, i tuoi vestiti gallici.)



207

« Un altro legionario che vuol vendere la divisa?! Ma se ho il magazzino strapieno!... » sospira il rigattiere nella cui bottega sei finito. « Comunque, e per pura bontà d'animo, ti do 10 sesterzi oppure, se preferisci, la scambio con un abito civile egiziano... »
A te la scelta!

208

Ti sei rifugiato da un fabbricante di tessuti che vuol comprarti a peso il tuo mantello da spia. Se ti va, ecco un'occasione per intascare 25 sesterzi. Venduto il mantello, ti ritrovi in abiti gallici.

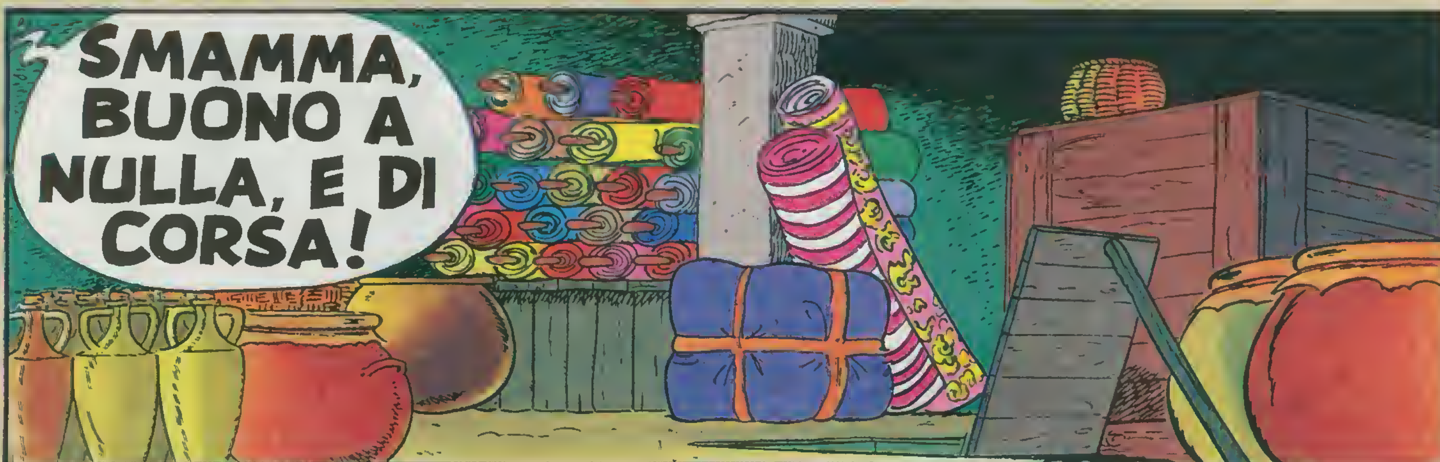


209

Se hai altri vestiti oltre a quelli gallici, buttali prima di recarti al quartier generale romano. *Segna una crocetta sulla casella in cui si trova Stocafis.*
- Vai al **112**.

210

« Smamma, buono a nulla, e di corsa! Sei in un emporio romano qui, e nessun Gallo può permettersi di indossare l'uniforme da legionario se non ha prima superato i test attitudinali al quartier generale! »
Torna fuori e prega Toutatis che i tuoi inseguitori non siano lí a un passo...





CAPITOLO V

TEMPIO PERSO

211

« Solo un pazzo affronterebbe il deserto a piedi! » ti dice un mercante, dopo che hai oltrepassato la Porta delle Sabbie. « Per 30 sesterzi ti offro un focoso cammello: grazie alle sue due gobbe può attraversare il deserto anche cento volte di seguito! Troppo oneroso per te?... Be', allora, per 20 sesterzi questo dromedario è tuo: non ha la gobba di scorta, però... »

• Hai i mezzi per comprarti uno dei due "corrieri del deserto"? Vai al **225**.

• Le tue finanze non ti permettono una spesa simile? Vai al **232**.

212

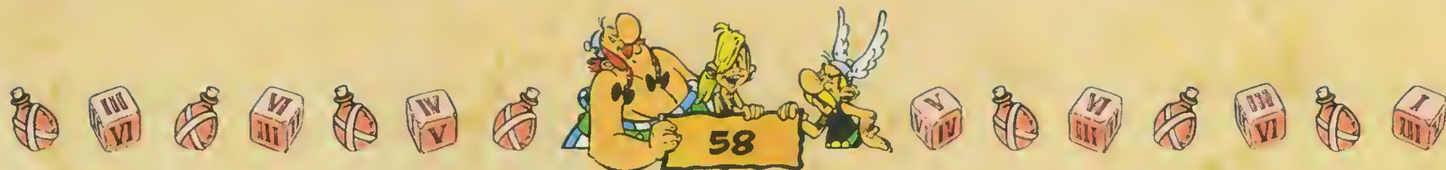
Cantiere?!... Ma non c'è piú nessun cantiere!... Inspiegabilmente e senza che tu abbia fatto niente, il tempio è stato ricostruito e la statua installata al suo posto. Sta per venirti un collasso, quand'ecco Panoramix comparire e confortarti, aumentando però la tua buona dose di meraviglia...

« Ci rincresce di averti fatto tanto correre per niente! Quello svanito di Numerobis si era semplicemente sbagliato ad archiviare i suoi progetti... Poi, un altro errore ha riparato al primo: cercando un bel papiro per scrivere a Cleopatra, Numerobis ha ritrovato il progetto del tempio. Che... numero, Numerobis! »

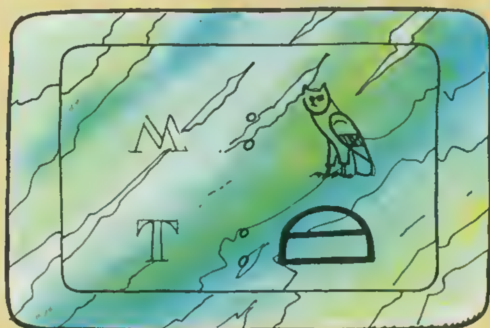


« E il mio progetto?... E tutto questo viaggio?... »

« È un peccato, ma non abbiamo avuto il tempo di avvertirti: avevi già lasciato Menfi... Tuttavia, avrai imparato senz'altro un sacco di cose!... Fammi un po' confrontare i due



progetti... Vedi, Menabotte? Bisognava tradurre la M e la T in questo modo... » (*Guarda il disegno sottostante.*)



• Bravo! Hai messo la statua del Sole al posto giusto, nel punto d'incrocio tra le due linee... Vai al **244**.
• Il tuo progetto è inesatto. Vai al **224**.

213

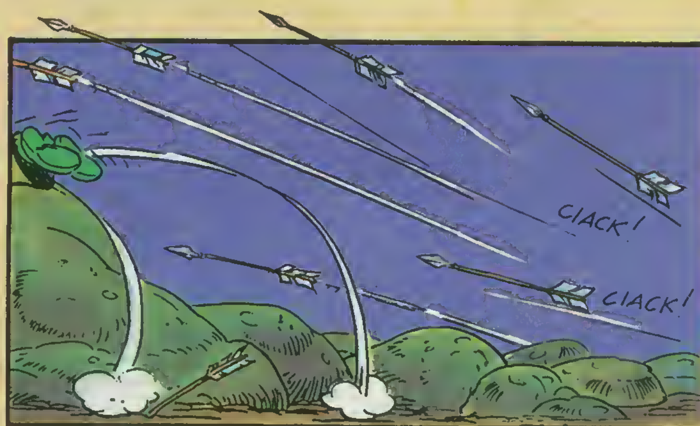
« Comprendiamo benissimo la tua vergogna » dichiara uno di loro. A quanto pare il tuo sguardo li inquieta: procura di modificare immediatamente questa loro cattiva impressione!
• Torna al **234**.

214

Da una buona mezza giornata hai lasciato Menfi. La palandrana bianca offerta dal mercante ti ricopre tutto il corpo e soprattutto il volto: l'incognito è garantito. Ad ogni modo sta' pur certo che non rischierai incontri spiacevoli in un luogo cosí... deserto!
• Se hai un cammello superaccessoriato, vai al **240**.
• Se hai optato per la gobba unica di serie, tipo dromedario, vai al **219**.

215

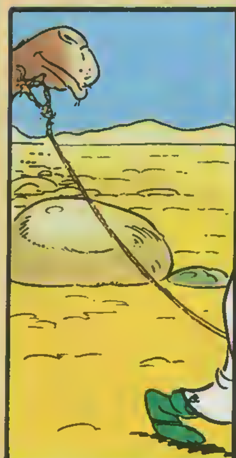
CIACK! CIACK!... Un sacco di frecce si piantano davanti agli zoccoli del tuo cammello. Per essere un deserto, questo è... assediatissimo!
Un gruppo di guerrieri, dal corpo e dal viso avvolti in palandrane come la tua, ti attornia. « Quante gobbe ha il mostro che cavalchi? » chiedono i guerrieri.
« Be', ehm, due... » rispondi senza capire del tutto lo scopo di questo notturno terzo grado.
« La risposta è esatta! E da quando in qua i Kasiurgentis, gli unici in questo deserto a montare a dorso di cammello, hanno il diritto di circolare di notte? Siamo noi, i Kasiparticolaris, i padroni assoluti del deserto di notte! »

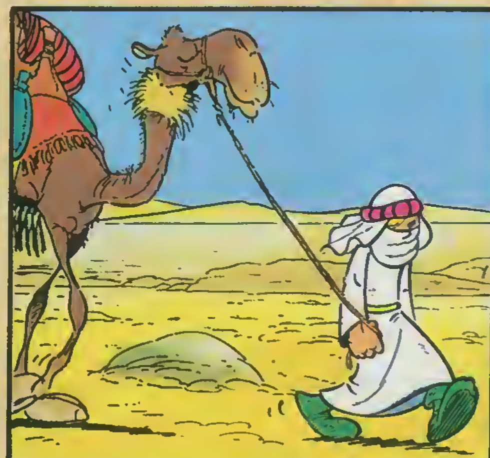
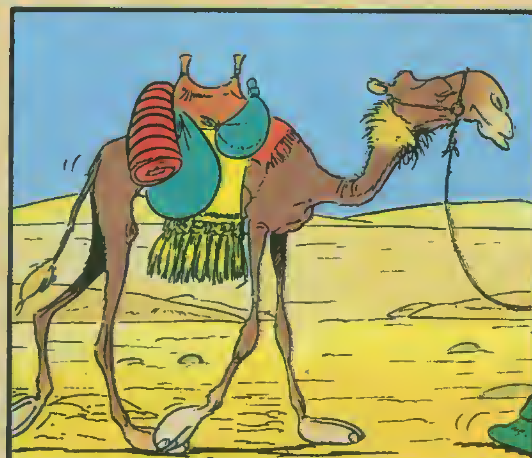


Sono Pazzi Questi Kasiparticolaris! Il piú accanito di loro ti strappa il velo che nasconde il tuo viso per guardarti nel bianco degli occhi...
• Vai al **237**.

216

Bravo! I Kasiparticolaris dormono di giorno e vivono di notte. E solo i Kasiurgentis circolano nel deserto quando fa chiaro. È normale che adorino il sole! Il tuo talismano ti permette di passare senza correre rischi.
• Vai al **221**.



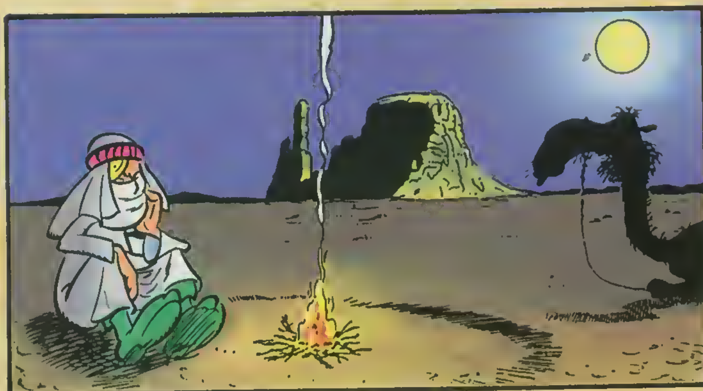



217

I Kasiparticolaris si allontanano, ma siccome c'è da aspettarsi che per tutta la notte ti sveglino ancora, tanto vale riprendere il cammino! Questi nomadi notturni ti lasceranno stare quando farà chiaro...
Quando il sole sorge, il tuo cammello s'accovaccia esausto: avete un gran bisogno di riposo. Di lí a poco vi assopite...
- Vai al **222**.

218

« Ti esponi a non pochi rischi passeggiando di notte a dorso di quella bestia! » ridacchia il capo della banda. « Trovati al piú presto un dromedario, come ogni Kasiparticolaris che si rispetti! »
Una cosa è certa: per non dar nell'occhio, devi fare a meno di dormire. Dopo tutto, ti ci stai quasi abituando...
- Vai al **221**.



219

La solitudine ti pesa? Eccola, la compagnia!... Difatti, una banda di nomadi sta venendo verso di te a dorso di cammello. Scommettiamo che quel bidonista di un mercante ha rifilato gli stessi vestiti a tutti gli abitanti del deserto? Tant'è vero che i nomadi in arrivo intorno al corpo e al volto hanno una palandrana identica a quella che indossi tu! « La generosità dei Kasiurgentis ha dei limiti! » sbraita quello che dev'essere il loro capo. « E vedere un infame Kasiparticolaris girare di giorno rasenta la provocazione! A dorso di dromedario, per giunta!... »



La sua insolenza, invece, non ha limiti, visto che ti strappa il velo col quale nascondi il volto!
- Vai al **223**.

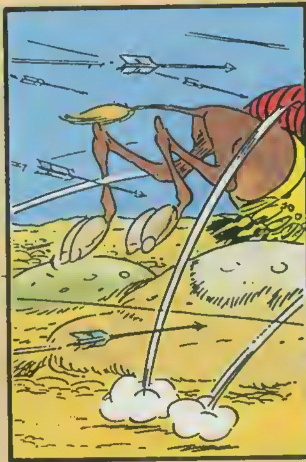
220

Il tuo sguardo non li urta ma, in compenso, ti chiedono di ripetere la frase. Ti sarai sbagliato, forse? Non ti resta che fare la scelta giusta, adesso!
- Torna al **234**.

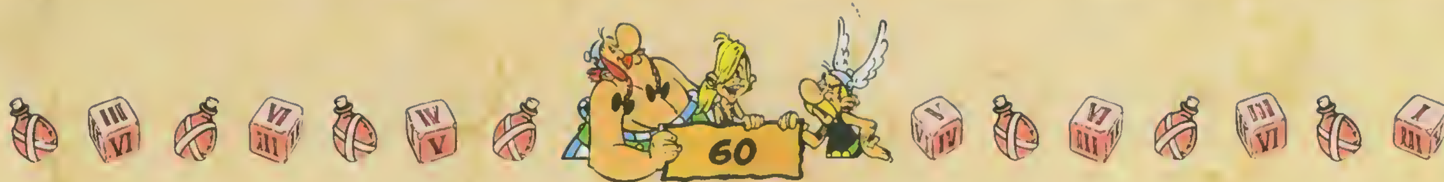
221

Stanco morto, alla fine giungi all'oasi di Tenesis. Il tuo unico desiderio è quello di trascorrere 732 ore di sonno, come minimo, sotto l'ombra delle palme. Ma il tempo stringe e Panoramix ha bisogno di te. Senza indugio ti rechi sui luoghi storici nei quali sorgeva il tempio di cui non restano ora che le fondamenta.









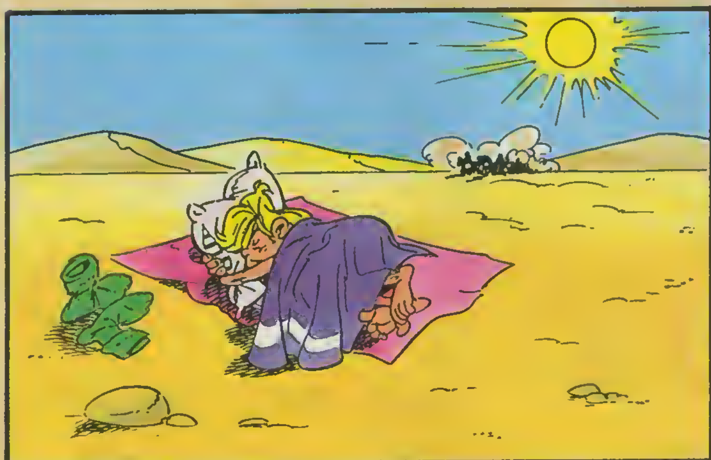
Sta in te, ora, appurare un dettaglio importante: il punto in cui sorgeva la statua del Sole. La statua è scomparsa, naturalmente; ma la base di una colonna reca un'iscrizione che rivela quale fosse la sua posizione: « Statua del Sole: M verticale, T orizzontale ».
Ahimè, nel grande tempio del Sole gli immensi blocchi di pietra sono decorati esclusivamente da geroglifici. Dovrai decifrarli, se vuoi collocare correttamente la statua!



• *Devi servirti degli elementi racimolati via via durante il gioco (il diario di viaggio, il papiro con gli appunti scolastici, la scheda di lettura...). Se non sai deciderti con sicurezza, metti il tuo destino (anzi, quello di Panoramix) nelle mani del caso. Sulla piantina a fronte traccia due linee perpendicolari e situa la statua nel punto d'intersezione.*
Fatto ciò, fila col risultato al cantiere di Numerobis, al **212**.

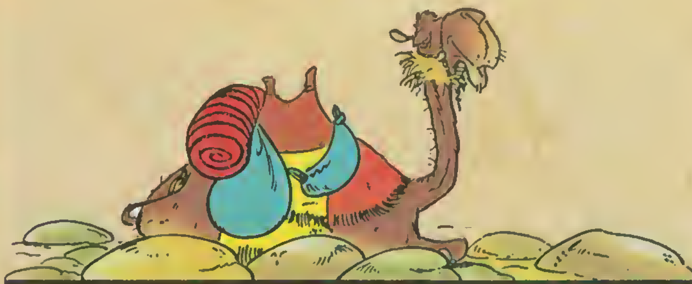
222

... Ma non per molto! Una banda di nomadi piomba a briglia sciolta. Da ciò a temere degli "inanforamenti" nel deserto, il passo è breve! Noti subito che i nomadi in arrivo hanno gli stessi abiti dei Kasiparticolaris. Per fortuna viaggiano come te a dorso di cammello!



« Speravi di abbindolarci col tuo cammello, eh?, ma ti sei tradito dormendo di giorno! Solo i Kasiparticolaris temono il sole: noi l'adoriamo, invece! Mostraci i tuoi occhi! »
« Oh, insomma! » esclami. « Finiamola un po' di fare a brandelli il mio vestito!... Volete vedere i miei occhi? Eccoli qua! »
I Kasiurgentis se ne van via delusi. Visto che detestano chi riposa di giorno, meglio non provocarli piú. Ma è impossibile dormire in questo deserto!...
• Vai al **230**.

223



« Ecco un caso interessante » dichiara colui che sembra essere il guaritore della tribú, misurando i tuoi occhi. « Troppo piccoli per essere di un Kasiparticolaris e troppo grandi per essere come i nostri... Sappi, straniero, che di giorno il deserto appartiene esclusivamente ai Kasiurgentis, dato che noi siamo adoratori del sole! E bada: non sopporteremo per molto la gobba orfana del tuo dromedario... Riportalo là da dove proviene! »
• Vai al **239**.

224



Sei mogio mogio e non hai il coraggio di affrontare il sorriso divertito del druido Panoramix.
« Non prendertela, figliolo. Hai comunque portato a termine un'avventura irta di pericoli, e poco importa se l'ultima fase del tuo lavoro manca di una certa precisione: meriti una ricompensa per la tua perseveranza... »
• Vai al **244**.



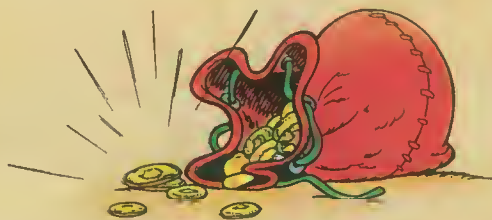





PROGETTO DEL TEMPIO DI TENESIS

225

« Lo sapevo che eravamo fatti per andare d'accordo! » dichiara il mercante. « In omaggio ti offro questi vestiti, adatti ai rigori del deserto! »



Non scordarti di registrare le tue... operazioni di borsa, e di aggiornare la lista degli accessori in tuo possesso (il cammello vale come un accessorio, e cosí pure i nuovi vestiti).

- Eccitatissimo al pensiero di vedere il deserto, ti precipiti al **214**.
- Decidi saggiamente di partire verso sera. Vai al **231**.

226

Imbranato! Sono i Kasiurgentis che regnano nel deserto durante il giorno; le loro due principali caratteristiche son quelle di avere gli occhi piccoli (per proteggersi dalla luce del sole) e di detestare i dromedari! Quanto a te, la passi liscia riuscendo a convincerli che sei Gallo. Però ti riconducono a Menfi dove concludi miseramente le tue vacanze. L'AVVENTURA È TERMINATA.

227

Alcune risatine di scherno ti impediscono di trovare sonno. Appollaiati sul dorso dei loro cammelli, un gruppetto di nomadi ti attornia. Come te hanno il corpo e il viso ben avvolti negli abiti.

« Il sole è appena sorto e tu sei già cosí affaticato?... » ironizza il loro capo. « Non è che magari sei un vile Kasiparticolaris, appena in grado di vivere di notte e di cavalcare dromedari, incapace com'è di concedersi un animale con due gobbe?... Scommetto che stai nascondendo un bel paio di globi oculari enormi! »
SCRAAATCH! Il velo che protegge il tuo volto viene brutalmente lacerato.

- Vai al **237**.



228

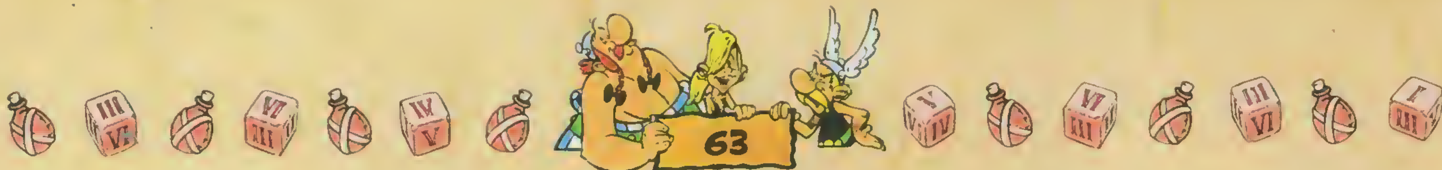
« Comprendiamo il tuo calvario » sospira uno di loro. « Ma dimmi: ti han buttato del pepe negli occhi? »
Tenuto conto di questa osservazione, correggi il tiro.

- Torna al **233**.

229

Un parlottio interrompe bruscamente il tuo riposo. Tuttavia fingi di continuare a dormire per tentare di capirci qualcosa.
« È un Kasiurgentis, vi dico! » bisbiglia uno.
« Ma ha un dromedario come noi!... » dichiara il compagno.
« Se fosse dei nostri non dormirebbe di notte » ribatte un altro.





« Guardiamogli gli occhi e sapremo la verità » conclude un coro generale.
Capisci cosí che sei alle prese con i famosi Kasiparticolaris, tanto detestati dai Kasiurgentis. Sempre la stessa musica!... Sgrani prontamente gli occhi davanti a tutta l'assemblea dei nomadi notturni... Non c'è che dire, sei destinato a scontentare tutti in questo benedetto deserto! I Kasiparticolaris se ne vanno con il consiglio di non dormire di notte: non lo sopportano!

• Vai al **238**.

230

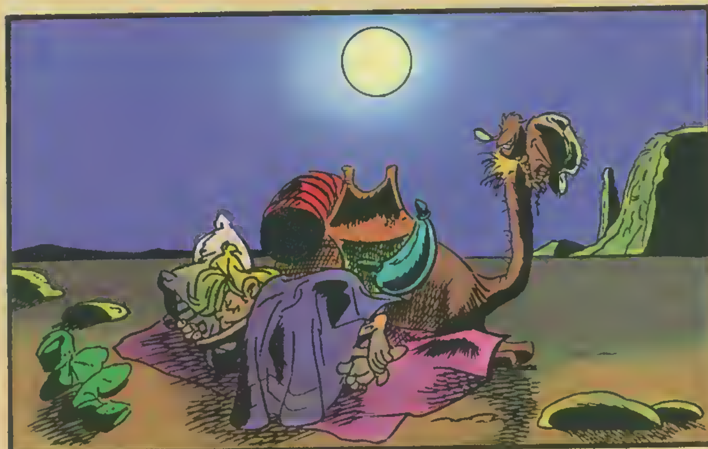
Tuttavia, sei cosí stanco che ti riaddormenti fra due guanciali... Anzi, fra due gobbe! Al tuo risveglio, è notte fonda. Quattro guerrieri emergono nell'oscurità e ti attorniano... Con queste palandrane della malora ti è impossibile sapere con chi hai a che fare, tanto piú che i quattro hanno lasciato le loro cavalcature dietro una duna...

• Vai al **233**.

231

Ti stai complimentando con te stesso per aver aspettato la sera, altrimenti il sole avrebbe avuto la meglio su di te... Viaggi ormai da qualche ora gustandoti la frescura e la tranquillità della notte; gli abiti che ti ha dato il mercante ti avvolgono il corpo e nascondono a meraviglia il tuo viso.

• Dato che possiedi un dromedario, vai al **242**.
• Dato che viaggi con un cammello, vai al **215**.



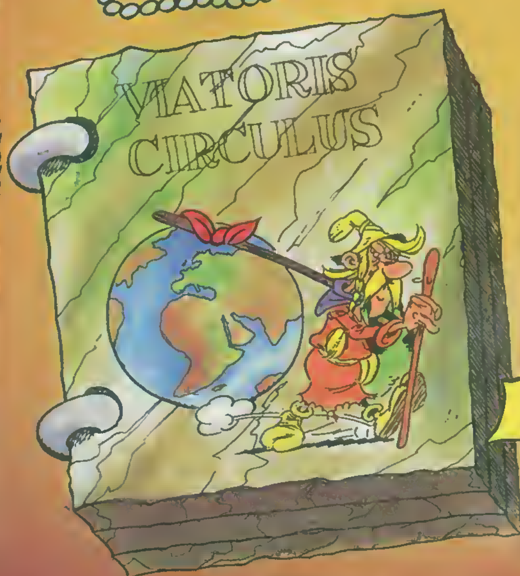
232

« Porta male lasciare che un giovanotto simpatico come te affronti il deserto a piedi! Facciamo uno scambio: mi dai qualcosa di tuo, qualche oggetto in tuo possesso, al posto di una mia cavalcatura... »

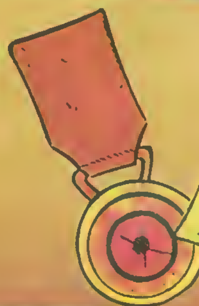
• Concluso il baratto, vai al **225**.

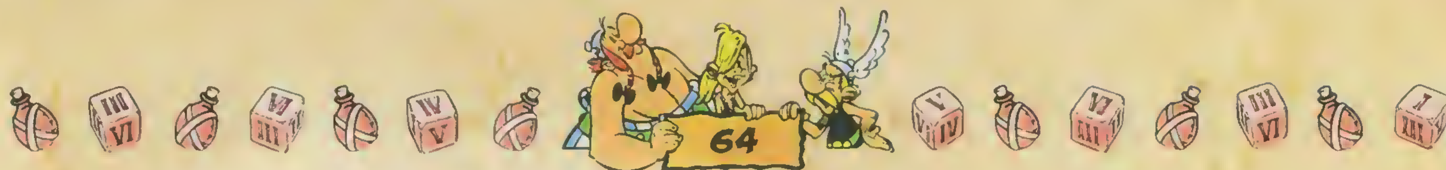
PAPIRO DELLE QUOTAZIONI

25 SESTERZI









233

Se ne hai fin sopra i capelli (il che è tutto dire), una volta tanto puoi giocare d'astuzia, fingendo semplicemente di essere dei loro. Scegli l'atteggiamento adatto e poi togliti da solo il velo dichiarando...

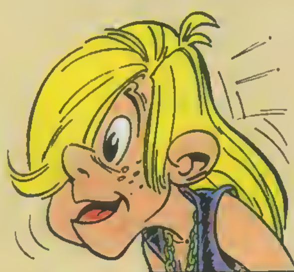
- « Viaggiare a dorso di cammello è un vero calvario! » Sgrana gli occhi e vai al **218**.
- « Il cammello è l'animale piú bello del deserto! » Sgrana gli occhi e vai al **236**.
- « Viaggiare a dorso di cammello è un vero calvario! » Strizza gli occhi per renderli piccini e vai al **228**.
- « Il cammello è il piú bell'animale del deserto! » Strizza gli occhi e vai al **243**.

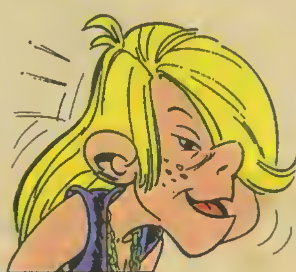


234

I tuoi avversari sono troppo numerosi, è evidente! E tu ne hai fin sopra i capelli (il che è tutto dire) di loro: un po' d'astuzia non guasterebbe... Prova a passare per uno di loro; scelto l'atteggiamento adatto, prima di mostrare il tuo volto devi dire...

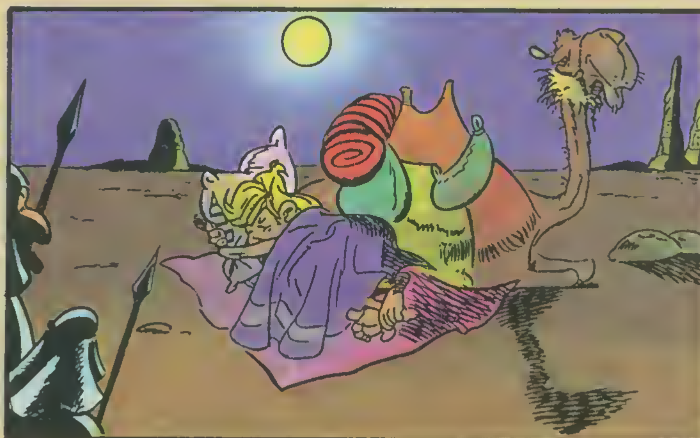
- « Sono fiero del mio dromedario! » Strizza gli occhi per renderli piccini e vai al **220**.
- « Sono fiero del mio dromedario! » Sgrana gli occhi e vai al **226**.
- « Perdonate se vi impongo la vista di questo grottesco animale! » Strizza gli occhi e vai al **241**.
- « Mi vergogno di questo dromedario! » Sgrana gli occhi e vai al **213**.





235

Ah, il deserto... che meraviglia! Niente vicini rumorosi che ti impediscono di dormire!... Ma, appena coricato, sei circondato da alcuni guerrieri a dorso di dromedario. Portano gli stessi vestiti che hai tu... Impossibile capire chi siano...



« È un Kasiurgentis: lo vedete quell'orribile cammello?... E come loro dorme di notte! Guardiamogli gli occhi: saranno piccoli di sicuro... » urla il piú accanito di loro, strappandoti il velo che ti cela il volto.

- Vai al **237**.

236

Il tuo sguardo li ha soddisfatti; in compenso, le tue parole... Avrai capito che devi correggere un po' il tiro!

- Torna al **233**.

237

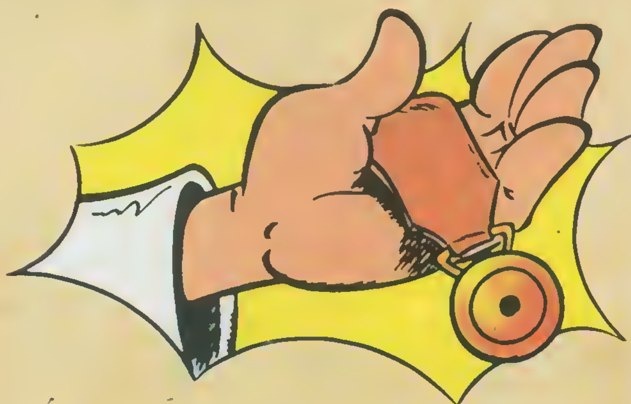


« Uno scambio di persona! » sospira il tuo aggressore. « I suoi occhi sono piú piccoli dei nostri, ma non sono quelli di un Kasiurgentis!... Da ovunque tu provenga, sappi che di notte il deserto appartiene ai Kasiparticolaris. Buon per te che sei estraneo al nostro conflitto! Ti consigliamo tuttavia di non insudiciare piú il nostro territorio con quel tuo cammellaccio!... »

- Vai al **217**.

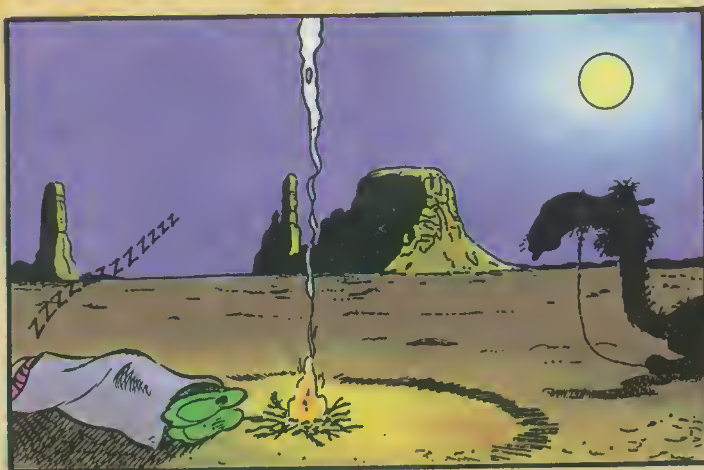
238

Impossibile dormire in santa pace in questo deserto a dir poco... sovraffollato! Al levar del sole è la solita solfa; e cinque guerrieri sono appostati dietro una duna: vedi solo la testa delle loro cavalcature: dromedari (e perciò Kasiparticolaris) o cammelli (e perciò Kasiurgentis)?... Se sei stato attento fin qui dovresti saperlo...



- Sei in possesso del famoso talismano del Sole e non esiti a mostrarlo. Vai al **216**.
- Non intendi mostrare alcun talismano, oppure semplicemente non ce l'hai. Vai al **234**.

239



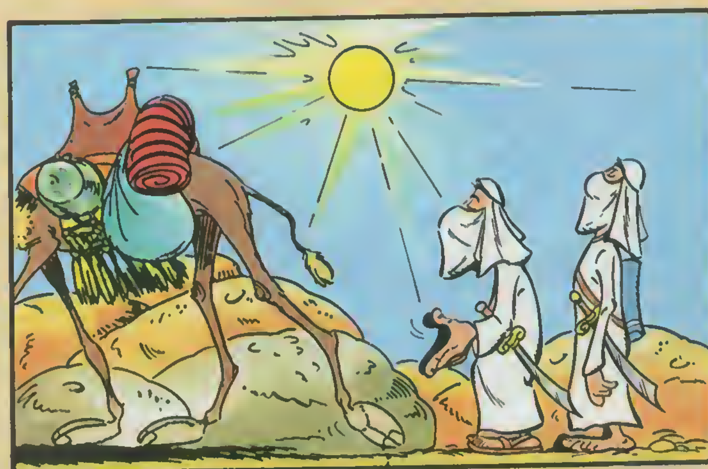
Non è il caso di fare marcia indietro! Lascia che i Kasiurgentis s'allontanino e poi prosegui il cammino, tanto piú che dormire è impossibile, visto che loro percorrono il deserto in lungo e in largo per tutto il giorno...
Al cadere della notte il tuo dromedario ha bisogno di riposo, per non parlare di te!
- Vai al **229**.

240

Oibò, che alto che è!...
Appollaiato lassú, su una gobba del tuo cammello, non te la cavi poi tanto male: sembri un vero figlio del deserto! La notte sta per cadere...
- Un pisolino ti farà molto bene. Vai al **235**.
- Già che ci sei, continua il viaggio al **215**.

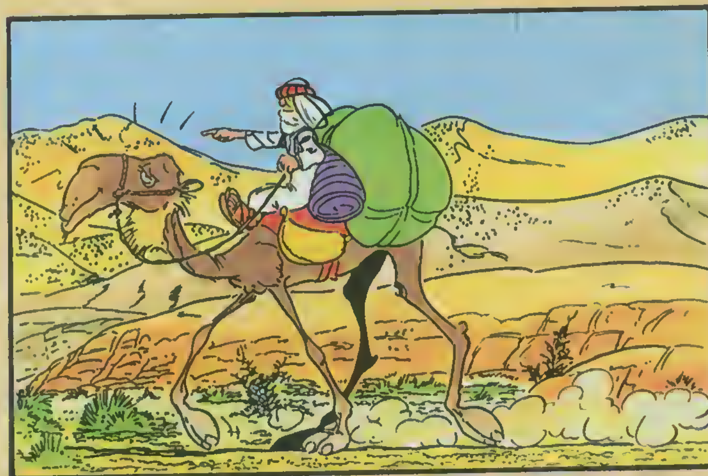
241

Ma sí, sono i Kasiurgentis, naturalmente! Hanno gli occhi piccoli piccoli (per proteggersi dal sole); e detestano i dromedari: ti pregano infatti di allontanare il tuo dal loro sguardo e ti augurano di sbarazzartene quanto prima.
- Vai **221**.



242

La resistenza del tuo dromedario non fa che stupirti: li vale tutti, i suoi 20 sesterzi! La notte è trascorsa senza che lui abbia manifestato il benché minimo cenno di stanchezza. Sta spuntando l'alba in lontananza...



- Senza perdere tempo, già che ci sei vai avanti per tutto il giorno, al **219**.
- Decidi di riposarti al **227**.

243

Fallimento totale: ma non hai ancora capito che di notte il deserto appartiene ai Kasiparticolaris, i quali detestano i cammelli ed hanno enormi globi oculari che permettono di vedere meglio nell'oscurità?!... Per fortuna i Kasiparticolaris constatano che sei Gallo, e invece che al Creatore ti spediscono a Menfi: belle vacanze-premio, eh? L'AVVENTURA È TERMINATA!

244

« Ho una sorpresina per te » prosegue Panoramix. « Vieni sulla galera di Cleopatra, e ti consolerai di tutte le tue disgrazie! »
Giunto sul ponte, ti arrivano agli orecchi le piú sonore risate galliche... Tutti gli abitanti del villaggio sono lí a festeggiare con la loro immancabile esuberanza! Colto di sorpresa, quasi quasi dimentichi il bel nasino all'insú di Cleopatra... « Eh, sí, ha proprio un bel nasino!... » ammette il druido.
« Dai, vieni, vieni! » acclama Matusalemix che sta ballando sulla tavola. « Ma lo sai, birba, che se siamo qui è per merito tuo?! Ci eravamo qualificati per la finale dei *Ludi sine finibus*, no?... Ebbene, abbiamo vinto! Tutto il villaggio ha vinto un viaggio in Egitto; e da quindici giorni è la pazza gioia! »



Ah! E cosí, mentre tu indefesso attraversavi il deserto, loro si rimpinzavano giorno e notte?!... Adesso lo vedranno, di che cosa sei capace!!!... Ma... Ma... Assurancetourix non è venuto?

TABELLA DELLA SORTE

Questa tabella sostituisce egregiamente il dado, quel piccolo oggetto a forma di cubo, che non si ha mai sottomano quando occorre. È semplicissima da usare: ad occhi chiusi o guardando il soffitto, con l'estremità della matita si punta a caso sul quadro sottostante. Il numero toccato è quello valido. Durante l'operazione, fa certamente un piú bell'effetto se si imita con la bocca il rumore del dado che rotola sul tavolo... Ma questo è facoltativo.

III	IV	I	VI	II	V	II	III	I	II	V	IV
V	II	VI	I	IV	III	VI	IV	V	VI	IV	I
I	V	II	VI	III	IV	I	II	III	IV	I	VI
VI	I	IV	III	V	II	V	VI	IV	III	VI	V
III	IV	V	VI	IV	III	II	III	I	II	V	II
V	II	VI	I	VI	V	VI	IV	V	VI	I	III
II	V	III	II	I	IV	III	I	II	III	IV	II
IV	III	I	III	II	I	II	V	VI	IV	V	VI
I	VI	II	V	IV	V	III	I	III	V	III	I
IV	II	IV	VI	V	II	VI	IV	V	I	VI	IV
VI	III	V	II	VI	V	I	III	IV	VI	II	V
III	IV	I	IV	II	IV	II	V	I	II	V	II
V	II	VI	I	IV	III	VI	IV	III	VI	I	III
I	V	III	VI	I	VI	III	I	II	III	IV	I

nella stessa serie:

L'appuntamento del capo

La vedette armoricana

Il mistero dei falsi menhir

Lire 15.000

